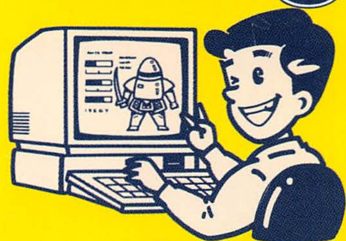
昭和62年8月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第8号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

August 1987





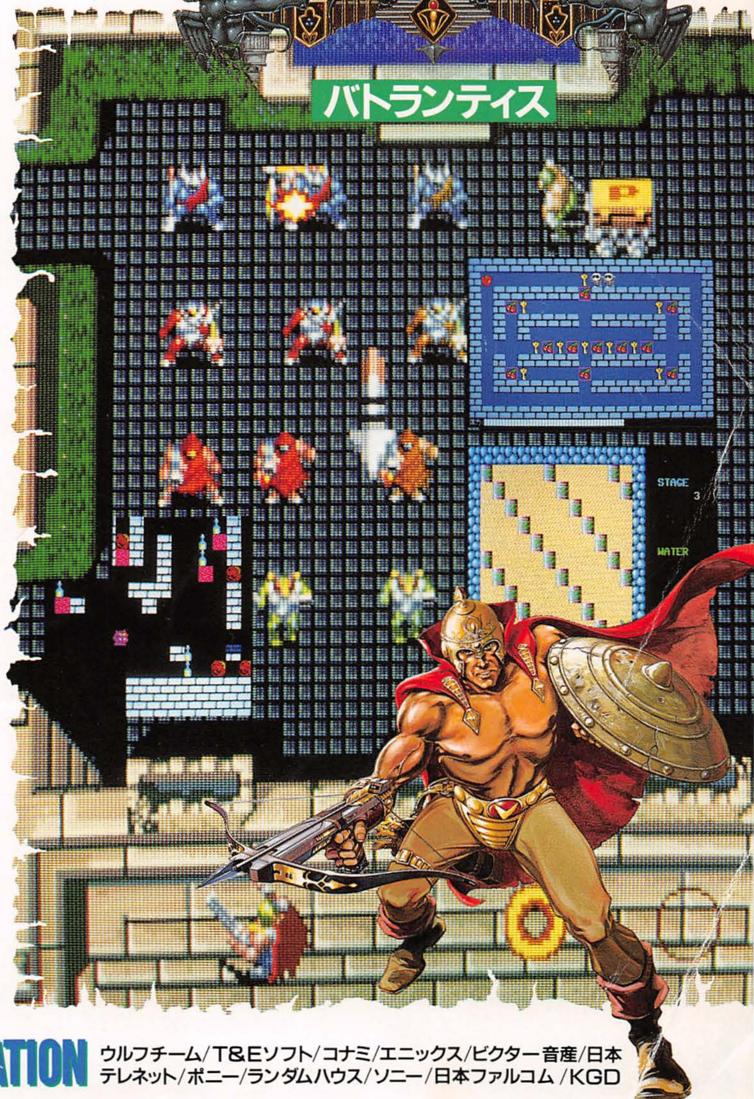
定価 ¥380

46機種のパソコン用ソフト67本一挙掲載

コナミの手にかかるとインベーダーもこうなる



バトランティス



チャレンジ! AVG――うる星やつら

日本版RPGの期待作 ルーイン

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション

スーパーハングオン―Outride A Crisis―

新製品特別レポート ソニー通信パソコン

MSX2「HB-T7」

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

●PC-8801mkIISRシリーズ用「愛戦士ニコル1面BGM」●X68000用「DARIUS各面クリアのテーマ」●MZ-2500用「恋のホットロック」●PC-6001mkIISR/6601SR用「カルテット1~2面BGM」●X1シリーズ用「Out Run-Splash Wave-」

- BM-Jr/LII2 移植版 Snow Cape
- BMLIII/MK5 移植版 コンピュータ・オセロ
- ファミコン/ツインファミコン 奇怪怪怪/ベーマガ争奪戦/マリオと3人娘
- FM7/77 DRY/フィルはただではころばない
- FP-1000/1100 小地蔵さん
- JR-100 鼻をかもう
- JR-200 MOJI MOJI PUZZLE
- M5 カエル/PLANETα
- MSX バンパイヤキラー/TRAGEDY/八図留
- MSX2 BALL BOMB
- MZ-80K/1200/700 雷神の城郭
- MZ-700/1500 道路ハンター/BATTLER
- MZ-1500 ズルポコ大作戦
- MZ-80B/2000/2200 BEE!
- MZ-2200/2500 0
- MZ-2500 牛乳配達
- PASOPIA7 つぐ美ちゃんの青春の1ページ
- PC-6001/mkII/6601/SR SUPER影さん/伝説の城
- PC-6001mkII/6601/SR P6MKIIオセロ
- PC-6001mkIISR/6601SR SPACE WARS 3050
- PC-8001/mkII/SR SPECTER/SPACE"N"HARRIER
- PC-8001mkII/SR MILK BOY
- PC-8001mkIISR 移植版 バルタン星人をやっつけろ
- PC-8801 3Dジャンケン
- PC-8801mkIISR SWORD OF DRAGON
- PC-9801 サクランボがり
- S1 RED SOLDIER
- SC-3000 二つの種族
- X1/C/D/F/ターボ KAGEKIYO/ブル君のアルバイト
- PB-100 PONTA/PCG
- PC-1245 墓
- PC-1500 ファンタジーワールド

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

ウルフチーム/T&Eソフト/コナミ/エニックス/ビクター音産/日本テレネット/ポニー/ランダムハウス/ソニー/日本ファルコム/KGD

SHARP

MZ 書院

パソコンと専用ワープロをひとつにしました。



16ビットパーソナルコンピュータ

MZ-2861

標準価格328,000円

● 14型カラーディスプレイMZ-1D26
標準価格89,800円
画面はハメコミ合成です。

シャープ株式会社　資料のご請求、お問い合わせは…OAお客様相談センターまで。
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)　東京支社 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-2861
マイコンBISICマガジン・8月

書院ワープロ機能とMS-DOS™ V3.1を標準装備して新しい実務環境を実現。

オフィスでつかうなら文書づくりにこだわったパソコンがいい。そこで専用ワープロの能力を16ビットパソコンに搭載した「MZ-2861」。データ処理、文書処理の両面からあなたのビジネスを強力にサポートします。

ワードプロセッサ"書院"の充実した日本語処理機能を採用(2800モード)

日本語ワードプロセッサ「書院28」搭載：JIS第1/第2水準漢字ROMはもちろん、人名・地名を含む約10万語(内9万語はROM)の辞書を内蔵。企業、団体名をはじめとする固有名詞など、これまで面倒だった宛名書きもスムースに、さまざまなビジネス文書が手軽に作成できます。かな漢字変換も、複数の文節をまとめて効率的に変換できる連文節変換を採用。オペレーションも驚くほどスピーディに。また半角文字、拡大文字、多彩なかざり文字印字など豊かな表現力、そして高度な編集機能を装備しました。パーソナルからビジネスまで幅広い機能をもつ専用ワープロ「書院シリーズ」(3.5″FD内蔵モデル)※1の文書も利用できます。

強力な日本語入力(フロントエンド)機能：ビジネスワープロとMS-DOSが融合したフレンドリーな実務環境を実現。本機で作成したワープロ文書や「書院」の文書ファイルとMS-DOSアプリケーションとの間でデータの相互利用はもちろん、MS-DOS上のアプリケーションで日本語入力フロントエンドが利用でき、人名・地名を含めた連文節変換によるスピーディな入力が可能です。

多彩なビジネスアプリケーションに対応する高水準のハードウェア環境(2800モード)

CPUに80286(8MHz)を搭載し高速処理を実現。 別売の数値演算プロセッサのサポートで、さらに処理速度の向上がはかれます。また メモリもメインRAM768Kバイト、ビデオRAM512Kバイトを標準装備。さらに別売の1MバイトRAMボード及び1Mバイト増設RAMにより、最大6MバイトのRAMディスクを本体内に内蔵可能。ハードな実務に対応する大容量メモリを実現しました。グラフィックスも640×400ドットモードで65,536色同時表示を実現、多彩なビジネスグラフや高度なC.G.に対応します。

■スーパーMZのソフトウェアが使える2500モードを装備。MZ-2500シリーズの豊富なアプリケーションを利用できます。※2

■フレンドリーな日本語入力のための多機能キーボードを装備。「変換」、「無変換」キーはもちろん、「前候補」、「取消」キーも採用。また、多目的に使える特殊機能操作用のスペシャルファンクションキーも装備しました。日本語ワードプロセッサ「書院28」に対応したキーボードです。

高機能バンドルソフトウェア	
日本語ワードプロセッサ「書院28」	連文節変換をサポートする強力な日本語入力機能、多彩な編集機能、専用ワープロ「書院」(WD-5000シリーズ)のワードプロセッシング能力※3を装備。MS-DOSアプリケーションのファイルも利用できます。
MS-DOS™ V3.1	SET UP、KEY、MKCNF、ファイルコンバート等、多 彩なユーティリティを装備した使いやすいディスクオペレーティングシステム。快適な環境でコンピュータが操作できます。
BASIC-M28	MS-DOS上で動作するBASICです。MZ-2500シリーズのBASIC-M25をベースに、互換性を最大限に保ちながら強力な命令、仕様を追加。MS-DOSのファイル管理を使用しています。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。

※1 WD-5000D 5000S、5010D 5010Sはメディアをそのまま利用可能。WD-530 535、600 605、610 615、630 631 635は内蔵のデータ変換ソフトにより利用可能。(注)書院カルク、グラフ、図形は利用できません。

※2 ボイスレコーダ、2000 80Bモード、MZ-1E26、MZ-1M08及びRS-232C(Bチャンネル)は使用できません。

※3 書院カルク、グラフ、図形、その他一部の機能で使用できないものもあります。

「書院28」の高度な文書処理機能

- **日本語変換**：連文節変換(短縮変換、学習機能、複合語処理、文法解析、接頭、接尾語、連濁処理等)
- **文字サイズ**：半角／全角、4倍角、N倍角(24倍角まで)、上つき／下つき、ルビ、ロゴ
- **編集機能**：センタリング、右づめ／左づめ、インデント、均等割り付け、桁揃え、枠あけ、複写、移動、置換、検索、禁則、再変換、レイアウト表示、レイアウト表示入力、切り貼り
- **入力方式**：記号入力、ローマ字入力、音訓入力、外字入力、区点／JIS入力、シフトJIS入力、部首入力、一括入力、穴うめ、欧文モード
- **文字装飾**：罫線、アンダーライン、網掛け、強調文安、斜体、回転、白抜き／黒べた／立体
- **印字機能**：簡易印字、差込印字、袋とじ印字、行間指定、字間指定
- **その他**：ユーザ辞書、分野別辞書、一時登録、外字、時刻機能(時刻・日付)、演算、手続き(プロセス)、縦書き表示、白画面、黒画面、はがき印字、ラベル印字

8ビットMZシリーズ

これから始めたい人に……
ちょっとぜい沢な入門機。

MZ-2520 標準価格159,800円

※14型カラーディスプレイMZ-1D26標準価格89,800円は別売。

さらにグレードを求める人に……
可能性をひろげる高機能。

MZ-2531 標準価格199,800円

※14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円、モデムホンMZ-1X19は別売。
また装着されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。



MZ-2531▲

MZ-2520▶

SHARP



●本体+キーボード CZ-600CE 標準価格 369,000円●15型カラーディスプレイテレビ CZ-600DE 標準価格 129,800円●チルトスタンド CZ-6ST1E 標準価格 5,800円

パーソナルワークステーション

X68000

X68000 EXE(エグゼ)スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンフリークの話題を独占中のパーソナルワークステーション X68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

夢を超えたパーソナルワークステーション。

個人のツールとしての限界を追求したスペックを搭載。金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスをはじめとした異次元のアビリティが、まさにこのマシンの象徴として光彩を放っています。本来的に人のもつ創造性に応え得る、16ビットの必然。アーティスティックユースやラボラトリーユースに、この最先端の能力を自在に使いこなしてください。アドバンストユーザーの夢が、もっと未来まで包含されて、いま手の届くところに降りてきました。

実装密度を極限まで追求した フォルム一新のマンハッタンシェイプ

単に、スタイリッシュにフォルム一新、といってしまえば簡単ですが、ここにはそうした言葉ではいい尽くせない、チップ技術をも含めた集積技術、実装技術の確かな裏付けがあります。初めての2万ゲートLSI、ハイスピードICをはじめ10に及ぶカスタムICを開発搭載、本来デスクサイドであるべきカタチをデスクトップにまで凝縮しました。知的な、ハイレベルなユースにふさわしいセンシブルなデザインです。

広くリニアなアドレス空間 プロセッサの未来を先取した68000

メモリ空間の制約にしばられていたグラフィック処理にも新たな次元をひらきます。8ビットの延長上の16ビットではなく、その処理能力に明らかに桁の違うプロセッサ。アドバンストユーザーのクリエイティビティに応える高度なシステム環境をサポートします。クロックはハイスピード10MHz。現時点でのハードの在り方へのひとつの解答として、私たちは68000の良心を選びました。

2Mバイトの大容量メモリ、先駆の独立3画面設計

メインメモリは標準で1Mバイト、さらに内蔵で1Mバイト拡張でき、最大12Mバイトまで拡張可能な大容量設計。また68000のもつ広大なアドレス空間を活かして、テキスト(512Kバイト)、グラフィック(512Kバイト)、スプライト(32Kバイト)の3画面を独立構造として装備した独自のメモリアーキテクチャです。

ビジュアルコントロールで思いどうりに、フレンドリーOS、Human 68k搭載

独自のハードウェアには独自のオペレーティングシステムが必要です。というよりこのX68000に限っては、そうせざる得ない特殊なハード環境が存在します。本機に搭載された独自のOSは、このマシンだけがもつ機能をすべてサポートすることはもちろん、日本語化、ユーザーフレンドリー化への解答をも示す全く新しいOSに仕上がっています。システムの起動後のジョブ選択から操作まで、ほとんどの処理をアイコンで表示し、マウスで選ぶビジュアルシェルによるオペレーティング。極論すれば、コマンドを知らなくてもコンピュータが操作できる。それほどまでのフレンドリネスを追求しました。

連文節変換も、マルチフォントも、日本人にふさわしい強力日本語処理

JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載はもちろん、約60,000語に及ぶ強力な辞書を装備。ここでも第2水準漢字がサポートされており、人名・地名をはじめ漢字でなければ表現しにくい熟語などもスムースに表示できます。またOS上のかな漢字変換ソフトウェアとして日本語入力フロントプロセッサを採用。2文節最長一致法という高度な構文解析にもとづいた連文節変換を実現しています。

感性を刺激する驚異の表現力 高解像度自然色グラフィックス

●512ドット65,536色同時発色/クロームやチタニウムに代表される高品位な金属の質感、金・銀表現、人の眼に映る色や形状をほとんどありのままに表現し得る自然色グラフィックスが、これまでのC.G.イメージを一新します。

●1024×1024の実画面エリアを装備した高解像度表示能力/テキスト、グラフィックともに1024×1024ドットの実画面エリアをもち、最大表示エリアは768×512ドット(65,536色中16色指定可能)。専門分野にも対応できる表示能力です。未表示エリアへのスクロールも自在。

●未体験の動画が駆使できるスプライト機能/新開発のスプライトICを搭載、16×16ドットの緻密なキャラクタが1ドットごとのスムースな動きで、512×512ドットの高解像度画面を縦横に疾走する。クリエイターの感性を刺激する新しい能力です。最大表示は水平32スプライト、1画面128スプライト。色表示も65,536色中16色指定が可能です。

●凝似高解像度スーパーインポーズ/512×512ドット(インターレース方式)レベルのスーパーインポーズ。さらにオーバースキャン機能の採用でスーパーインポーズによるテロップ文字の不自然な切れもありません。

●テキストビットマップによるフレキシブルな画面設計/独立したテキスト画面を装備するとともに、グラフィック同様のビットマップ方式を採用(65,536色中16色指定可能)。テキスト画面をグラフィック画面としても活用できます。しかも両画面の重ね合わせ表示もできるフレキシブルな画面構成です。

■リアルなサウンドシーンをクリエイトできる8重和音ステレオFM音源搭載■肉声や臨場音、音楽までもメモリやディスクに音声ファイルとしてもつことができるサウンドデジタイズ記録AD PCM■オートロードやオートイジェクト、インテリジェントな機能を装備した1Mバイト5"FDD 2基搭載■操作のほとんどは手のひらで、狭い場所でも使える新開発マウス・トラックボール■ハードディスクはもちろん、イメージ入力端子、立体視端子など独自のインターフェイスを装備■3モードオートスキャン方式、高精細度カラーディスプレイテレビ(別売)。

※画面はハメコミ合成です。また、表示内容は実際とは多少異なる場合もあります。

まずは、サウンドツールとグラフィックツール。待望のアプリケーションソフト情報

■ミュージックPRO 68K　CZ-213MS　近日発売

作曲エキスパートシステムとして使える楽譜ワープロ＆演奏用ミュージックツールです。メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏。また演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドエディタ68で作成した音色データを使うこともできます。

■サウンドPRO 68K　CZ-214MS　近日発売

FM音源用サウンドエディティングツールです。1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、「明かるい」・「柔らかい」など言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。また、BASICの音色データとしても利用できます。

■Z'sSTAFF PRO 68K　(有)ツァイトより7月末発売予定

65,536色をサポートしたジーズスタッフのプロフェッショナルバージョンです。多彩なカラーモード、描画・編集機能を装備して高度な応用グラフィックスに対応。透明色描画、各種グラデーション、マスク機能、さらにテロッパ・スキャナ対応……など、X68000のクリエイティブパワーに応えたグラフィックツールです。

シャープ株式会社

●お問い合わせは…シャープ(株)電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X68000 ベーマガ 8係

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

「PC-88VAを使って、ビデオで遊ぶ。」

美しいグラフィックスが、創造力をかき立てる。PC-8800シリーズのニューフェイス・PC-88VAが、ビデオの可能性を大きくひろげます。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

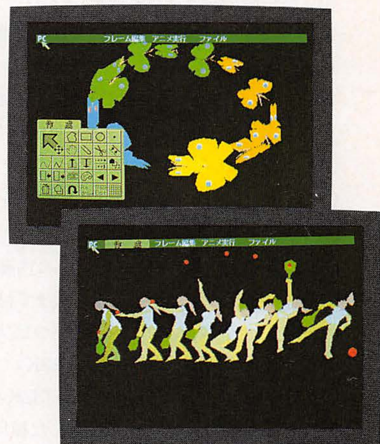
PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍した、PC-88VA。

PC-88VAは、新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSIの採用をはじめハードウェアの大幅な機能強化が図られた、PC-8800シリーズ最上位機種です。特にビジュアル機能が大きくパワーアップし、640×200ドット・65,536色の同時表示、スプライト機能、抜群の描画スピードを実現。また、ビデオ出力端子も標準装備。もちろんPC-8800シリーズの豊富なソフトウェアや周辺機器も利用可能です。* 自作ビデオの編集やアニメーションの作成には最適。PC-88VAは、創造力をかき立てるクリエーティブなツールへと進化しました。

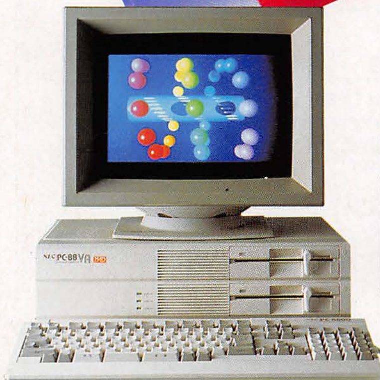
＊ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。

アニメーションの作成が簡単に行える、「アニメ フレーマー」。

カラフルなアニメーションの作成には専用ソフト「アニメ フレーマー」があればOK。たとえば、マウスを使ってフレームの1枚目に円、2枚目に三角形を描いてプレイする。あとは、パソコンが自動的に全体の動きを判断して円から三角形へ徐々に変化する動画を作成してくれます。また、作成したアニメーションはビデオにそのまま録画することも可能。いろいろなキャラクターのアニメーションなど、多彩なバリエーションが楽しめます。
(アニメ フレーマー　標準価格28,000円)







●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz）●RAM：メインメモリ512KB（最大1.5MBまで拡張可）●ROM：メイン480KB、辞書288KB（約4万語の辞書、連文節変換）●グラフィック表示：65,536色同時表示（640×200ドット時）、256色同時表示（640×400ドット時）etc.●スプライト表示：サイズ（8×4）～（256×256）ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵………本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

マウス標準装備

高なる知的快感—



最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格……………………208,000円

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広　島) 082(247)4111

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

楽しさをさらに大きくひろげるビデオ出力。

大切な自作のコンピュータグラフィックスを、ビデオに撮って残しておく。ゲームの経過をそのまま録画して、あとで攻略作戦を練る。自作ビデオのタイトル画面をアニメーションで作成する。ビデオ出力端子がついて、新しい映像の楽しみ方が続々と誕生します。もちろん、映像だけでなくパソコンで作成したリアルな効果音や音楽をビデオに収録することもできます。PC-88VAとVTRで、リビングルームの楽しさがさらに大きく広がります。

ビデオボードを使えば、こんな特殊効果も楽しめる。

①スーパーインポーズ

いまや自己PRの時代。プロモーションビデオやパーティーの記録等、さまざまな自作ビデオの編集に欠かせないのが、スーパーインポーズ機能。PC-88VAで、ビデオ画像に合わせたテロップやイラスト、動画、写真(イメージスキャナで読み込む)などの素材を作成。そして、ビデオにスーパーインポーズ。字幕入りビデオやミュージックTV風ビデオなど、ユニークなオリジナル作品が簡単に作成できます。



②デジタイズ機能

こんどは、ビデオボードを使ってビデオ画像を編集してみます。まず、ビデオ画像をPC-88VAに取り込みさまざまなデジタル処理を施します。さらに、編集した画像をもう一度ビデオにダビング。例えば、ビデオに収録しておいたテニスや体操などのフォームを、画面に分割表示しコマ送り的な動きをさせる等々……抜群の編集テクニック・センスで、さらにパーフェクトな映像表現にチャレンジしてください。



ビデオボード PC-88VA-11
標準価格39,800円

※スーパーインポーズ・デジタイズ機能を利用するには別売のビデオボード(PC-88VA-11)が必要です。



わたしは、好奇心の食いしんぼう。

NEC夏の ハローC&Cまつり

斉藤由貴 8月1日公開東宝映画「トットチャンネル」より

[由貴 ホットプレゼント]

開催中!!
7月20日(月)まで

期間中、パソコンなどキャンペーン対象商品をお買い上げのお客様に、抽選でステキな賞品が当たります。またA・B賞にもれた方の中から、さらに抽選でラッキー賞をプレゼント。お買い上げごとにお店でお渡しする応募ハガキで7月末日までに(必着)お申込みください。詳しくは参加店へどうぞ。

※警察官の立会いのもと厳正な抽選を行ないます。
※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

A賞	B賞	ラッキー賞
パネルスピーカ(B4判斉藤由貴のポスター付) 1,000名様	工作ツール・ボックス 1,000名様	NECオリジナルTシャツ(お一人様一枚) 5,000名様

このチャンスに参加店へどうぞ!!

―PC-8800シリーズ。



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30……本体標準価格168,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円
(FDD別売)



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30(B)
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格………168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862 ブラックタイプも同時新発売)

時事通信 ニュースサービスも スタート!

PC-VAN会員募集中!

会員2万人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス"PC-VAN"にあなたも入会しませんか。人気のSIGもますます充実しています。なお利用料金等は次の通りです。

■加入料金:3,000円(1ユーザ ID毎) ■月額料金:次の従量制か固定制をご選択ください。■従量制:PC-VANへの接続時間3分あたり20円 ■固定制:月額2,000円(※)
お問い合わせはPC-VAN事務局 ☎03(454)6909
※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります。

東北支社(仙台) 022(261)5511 東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621 関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141 九州支社(福岡) 092(271)7700

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

DISPLAY LINEUP
HIGH PERFORMANCE

システムの顔をさがせ——。鮮明なカラー、高解像度。
そして多彩な種類が頼もしいNECのディスプレイ、
ここに堂々のラインアップです。
高性能がシステムをサポート。ディスプレイもNECです。

PC-KD853



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD861

NEW



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-KD851



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

NEW



PC-KD862

縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。高解像度ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション



PC-KD551K



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841



◎12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N



◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

PC-8047



◎12型アンバーイエローディスプレイ
標準価格／46,800円

PC-KD651



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／198,000円

PC-MD651



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／59,800円

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度 ドット×ライン	表示文字例 文字×行	水平走査周波数 (KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種						☆は高解像度専用
										PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	PC-100	
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD851	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	※TTL/アナログ		○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD551K	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	※TTL	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-8047	12	アンバーイエロー	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-KD651	14	カラー	750×512	80×25	30.1	0.31	アナログ専用		○						○	☆
PC-MD651	14	モノクロ	750×512	80×25	30.1	——	輝度・同期セパレート		○						○	☆

●△ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※TTLで接続の場合は8色表示になります。 ●アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

C&C
コンピュータ・コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

'87春・夏　新作発表会
FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

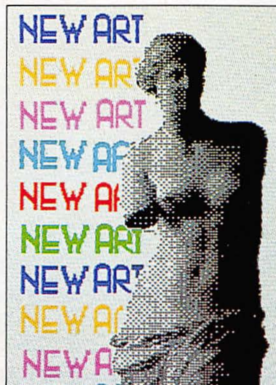
ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。





今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。





友人データ
氏　名　田中 一郎
住　所　東京都港区芝
5丁目33
電話番号　03-452-8000
生年月日　昭和35年11月3日
就職先　日本電気株式会社
関　係　大学の友人
趣　味　テニス，ラリー
性　格　大胆不敵
No. TM-015-000234





高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。**緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。**3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします>
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

また来た、もう来た、メガロム第二弾。

ホール・イン・ワン スペシャル

ホール・イン・ワン・スペシャル(HAL研究所)
HM-022 標準価格 **5,600円**
変化に富んだ数々の難関コース。毎回変わる風向きや風力に注意してクラブを選択したら、さあ、ホール・イン・ワンにチャレンジだ。



悪魔城ドラキュラ™

悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格 **5,800円**
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。



© KONAMI 1986

Romancia ロマンシア

ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格 **5,800円**
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。



⊙その他にも、「火の鳥」、「スーパーランボースペシャル」、「ダーウィン4078」、「スーパートリトーン」、「1942」、「棋太平」、「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてハナソフトセンターの取り扱いです。



ZANAC

ザナック(ポニー)
R58Y5093 標準価格 **5,800円**
人工知能搭載のすごいソフトがやってきた。毎回ちがった敵の攻撃パターンが楽しめる。まさに未来のシューティングゲームだ。



© by PONY.INC.

甦る伝説 キングコング2

キングコング2(コナミ)
RC745 標準価格 **5,800円**
あのキングコングがよみがえる。復活に必要な大量の血液を求めて、急げミッチェル。コングの島へ。数々の難敵を倒してつき進もう。



© KONAMI 1986
SHOCHIKU-FUJI CO.,LTD.
DEG

めぞん一刻

めぞん一刻(マイクロキャビン)
MIC-M024R 標準価格 **6,800円**
管理人さんの秘密を探れ。五代くんをはじめおなじみのキャラクターが大あばれ。笑って楽しめるアドベンチャーゲーム登場。



© R.TAKAHASHI
SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



Panasoni

心を満たす先端技術——Human Electronics

遊びや学びでのパソコンです。

A1コンポで楽しもう

A1ワープロ 文章作成

ゲームもいいけどワープロも欲しい。そんな人には便利な一体型のワープロ・プリンタをどうぞ。24ドット、連文節一括変換、住所録機能つき。これ一台でワープロが楽しめます。

A1ネット 通信

パソコンの新しい楽しみ方、パソコン通信が、いま人気上昇中。通信モデムカートリッジ(FS-CM820 標準価格29,800円)で手軽に実現します。

(テレビは別売)

ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
標準価格49,800円

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円

パナソニックA1があれば、遊びに学びに、どんどん楽しさが広がります。

また来た、もう来た。メガロム第二弾も、話題のソフトがいっぱい。MSX2ならではのリアルで大迫力のゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上、ワープロや通信、データ保存、ビデオ編集などへA1コンポで広がります。

広がるね、A1コンポ。 ●データ保存に、3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1標準価格44,800円) ●ビデオテロッパ(FS-UV1標準価格39,800円) ●MSX用オーディオユニット(FS-CA1 標準価格34,800円)

パナソニック MSX2 パソコン FS-A1 標準価格 **29,800円**

▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。
これは便利。買ったその日からワープロができる。
もちろんゲームもすごい。パソコン通信もできます。
ワープロ・パソコン FS-4600F 標準価格 138,000円

CA1

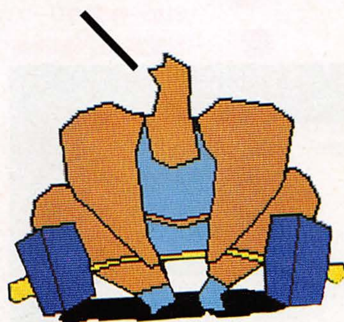
松下電器産業株式会社

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

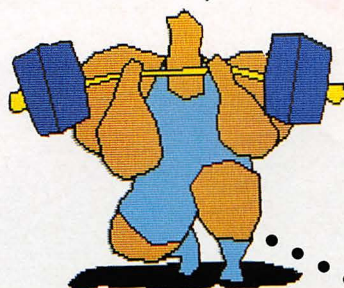
アニメもできる。

ついに、出たぞッ!

パソコンでアニメーションが
カンタンにつくれる
"FMファンタビジョン"。
キミの描いた絵が、ディスプレイで
動く・回る・変化する。
これはマッタク、血湧き肉躍る、
ダイナミックな楽しさだ!



FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元:株式会社ブローダーバンドジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応



動く、楽しい、簡単、広がる。これが、FMファンタビジョンの世界。

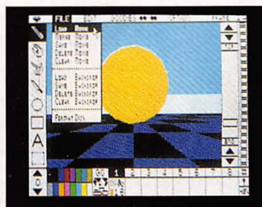
●FMファンタビジョンを支えるのは、トゥイーニング〔場面間の絵を自動作成〕とトランスフォーミング〔○→□など形の変化を自動作成〕という2つの機能。だから、動きのキーとなる場面を描くだけで、中間の絵はパソコンがつくってくれるワケだ。ファンタジックなアニメーションの世界がグンと身近になるぞ。

▲操作のほとんどが、分かりやすいアイコンをインテリジェントマウス(¥12,800)で選ぶだけ。コマンドを覚える必要がなく、片手でスムーズに原画が描ける。アルファベットや数字はキーボードで入力OKだ。

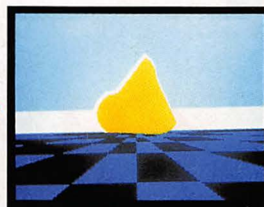
■円や四角形はもちろん、任意のポイントで囲まれた図形を組み合わせて、さまざまなキャラクターが簡単につくれる。8つまでのキャラクター(オブジェクト)を同時に動かすことが可能だ。着色は、4096色中、好みの13色+白・黒・透明色の計16色。HSV(色相、彩度、明度)で微妙な色の指定もできる。また、再生スピードは7段階から選択でき、順転/逆転/ポーズ/コマ送りも自由自在。多彩な編集機能で、動きをなめらかにしたり、ユニークな変化をつけたり……。アニメの楽しさを存分に味わえる強力機能がそろっているぞ。

▼ビデオコンバータ(¥58,000)で、製作したアニメをVTRに録画可能。さらに、FMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)で作成した絵を背景に使用したり*、FMミュージックエディタII V1.0(¥20,000)で作曲した音楽をBGMにすることもできる。長編アニメにチャレンジするか、音楽のリズムに乗った作品をつくるか。教育用ツールとして利用しても効果的だ。キミの感性と発想を動かすのは、いつも"AV"。

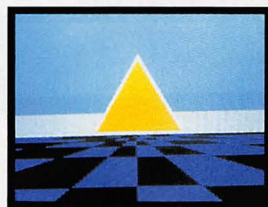
*4096色中16色に自動変換



マウスでアイコンを指示して、こんな絵を初めに描いておく。



おっ、動いた! 途中の絵は何枚もパソコンが自動作成してくれる。



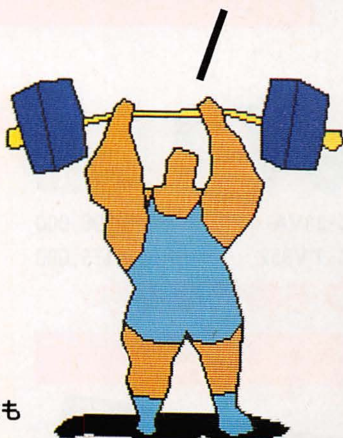
そして、コウナッタ! この絵は2コマ目に描いておいたものだ。

富士通ハイテクサマーフェア 実施中 6/19〜7/31
クイズに答えてもらおう おしゃれワープロ
買ってあてよう お好きな宝島券

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00〜18:00月〜土〔祝日を除く〕

富士通

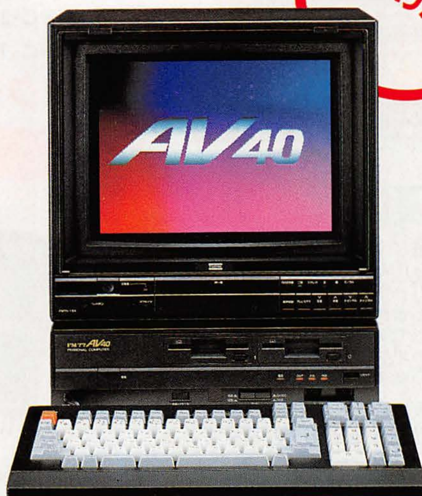
もちろん**操作はマウス**で軽快、スピーディ。FMグラフィックエディタや、
FMミュージックエディタとの連携も実現して、
ホビーから教育分野まで適用範囲も
ビッグスケール。
やっぱり"AV"は、強い。オミゴト!





何故、動くの!?

と誰もが驚嘆する、その秘密は――
本の隅に書く"パラパラ漫画"と同じ理屈。
原画をもとに、少しずつ異なった絵を何枚も
自動的に作成してくれるソフトなのだ。
続けて見れば「あっ、動いた!」。



マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ―15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

FM77AV40:●FM音源3音搭載●26万色表示、400ライン8色対応 ●RS-232Cインタフェース標準実装●日本語機能強化●3.5インチ640KBマイクロFD、メインメモリ192KB(AV20、AVの仕様は一部異なります。)
AV40専用カラーCRTテレビ-15SD:●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV20

■FM77AV20―2本体 標準価格 ¥168,000
■FM77AV20―1本体 標準価格 ¥138,000
■カラーCRTテレビ―15S 標準価格 ¥108,000

天然色パソコン
FM77AV

■FM77AV―2本体 標準価格 ¥158,000
■FM77AV―1本体 標準価格 ¥128,000
■カラーCRTテレビ―15 標準価格 ¥ 89,800

だからAV。

「FMサークル」会員募集中!
FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは―(5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎03(615)4739(土・日・祝日を除く9:30～17:00)

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕 ●丸の内(03)215 0321●秋葉原(03)251 1448●札幌(011)222 5466●仙台(022)266 8711●名古屋(052)261 5141●大阪(06)344 7648●広島(082)211 1717●福岡(092)713 4392

夏！ツクモ ザ・バーゲン Vol.2



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA
注番 B801

- PC-88VA……………… ¥298,000
- PC-TV352……………… ¥115,000



ツクモ特価販売中

例　初回 ¥11,230　月々¥9,800×23回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

夏休み スペシャル

PC-8001mkIISR 注番 B805
定価 ¥108,000
限定特価 ¥16,800　送料 ¥1,000
▲オリジナルゲーム2本サービス！

エプソン **TF-10/PC** 注番 B806
5インチ2Dデュアルディスクドライブ(ケーブル付)
定価¥129,800
特価 ¥36,800　送料¥1,000

RFモジュレーター 注番 B807
家庭用TVとPCシリーズパソコンを接続
定価¥12,800
特価 ¥8,000　送料¥800

ツクモ夏休み ペアペア パソコン教室

- 開催日　7/25(土)・8/22(土)、23(日)
- 場　所　NEC秋葉原C&Cセンター

お父さんとボク、ママとわたし、そしてお友達同志仲よく参加して下さい。受講するとNECの修了証書と斉藤由貴のオリジナルテレホンカードがもらえるよ！受付は早い者順。さあ夏休み、友達に差をつけよう！

お申し込み・お問い合せはツクモ7号店
☎03-253-4199 井上まで



PC-8801mkII MR セット

- PC-8801mkIIMR ………… ¥238,000
- PC-KD854……………… ¥89,800
- ディスケット10枚＋ゲームパック付

合計定価¥327,800
ツクモ特価 ¥168,000
送料¥2,000

〈例〉 ¥8,190×24回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
注番 B802

- PC-8801FHモデル30………………… ¥168,000
- 4050文字デジタルモニター………… ¥138,000
  (TX-14SH3 DP0.31)
- モニターケーブル………………………… ¥1,800
- ディスケット10枚＋ゲームパック(11種)付

合計定価 ¥307,800
限定ツクモ特価 ¥168,000
送料¥2,000

〈例〉 初回 ¥11,020　月々¥9,500×19回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

プリンター ザ・バーゲン

特選24ドット漢字プリンター第2水準ROM付
用紙・ケーブルサービス、送料¥1,000



スター **TR-24CL** (PC/FM)
熱転写カラープリンタ
A4サイズ　注番 B808
定価¥69,800
限定特価 ¥47,800

ブラザー **M-1024II**
(PC/FM)　注番 B809
10インチドットインパクトプリンター
定価¥99,800
特価 ¥68,800

NEC **PC-PR101TL**
注番 B810
10インチ熱転写カラープリンタ
定価¥79,800
限定特価 ¥64,800

田村電機 **VERSA MODEM1200**
ATコンパチ300/1200全二重 RS-232Cケーブルサービス
定価¥59,800　注番 B803
ツクモ特価 ¥26,000　送料サービス



※PC-88/98, FM-77AV20/40, X1ターボシリーズはそのままで、FM-New 7/77, 77L2/D2, 77AVはI/F(別売¥13,000)が必要。

ナショナル 注番 B804
JA-551
PC-8801mkII/SR/ER/FH用 増設ドライブ
取付ネジ、説明書付



ツクモ特価 ¥18,800　送料別¥1,000
※FR/FHの場合ケーブル(別売¥2,000)が必要です。

掲載商品が品切れの際はご容赦下さい。

ツクモ秋葉原各店

至お茶の水
不忍通り
ニュー秋葉原センター内 1F左オク ニューセンター店
7号店
5号店
万世警察
三菱銀行
中央通り
至東京
JR秋葉原駅
至上野
至千葉

営業時間　AM10:00～PM7:00
★定 休 日　毎週木曜 (7月中無休)

ニューセンター店	☎03-251-0987
秋葉原5号店	☎03-251-0531
秋葉原7号店	☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間　AM10:00～PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 (定休日 毎週月曜)
(第1アメ横ビル内)
2号店 ☎052-251-3399 (定休日 毎週水曜)
(第2アメ横ビル内)

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間　AM10:30～PM7:30
定 休 日　毎週木曜日(7月中無休)
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

半期に一度の
決算セール 7月24日〜31日
※7/31は棚卸しの為、6時にて閉店させて戴きます。

1等10万円！秋葉原電気まつり
★秋葉原各店にて5,000円以上お買い上げの方に抽選券進呈
いよいよ8月2日まで



安心のカタチ ―ツクモシステム―
ご存知ですね。ツクモグッドセレクション
★Good Selection表示商品は、ツクモ電機のお奨めする"セレクト商品"です。さまざまな特典が付いています。

Long Guarantee
●お買い上げ商品はメーカー保証期間プラス1年間のツクモ保証が付いております。
●上記の保証期間中に万一、修理が必要な場合は、商品代替機を貸し出しいたします。



Wide Support
●商品は出荷時にスタッフが厳重にチェックいたします。
●万一、1ヶ月以内に異常が発生した場合は、無料にて新品と交換いたします。

便利な代金引き換え払い
お申し込みは☎03-251-9911
お会計は商品受取りの際に玄関で。配達日の指定もできます。

ご利用下さい。ツクモらくらくクレジット
冬のボーナス一括払い受付開始！

富士通
FM77AV20
Aセット 注番B811
- FM77AV20-2 ………… ¥168,000
- 14インチ2000文字アナログモニター … ¥49,800 (シャープ CU-14FA)
- アナログモニターケーブル ………… ¥3,500
- アンプ内蔵スピーカー ………… ¥7,800
- オリジナルゲームパック(10種入り) …… サービス

合計定価 ¥229,100
ツクモ特価¥124,800 送料¥2,000
〈例〉 初回 ¥11,800 月々 ¥11,400×11回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

Bセット 注番B812
- FM77AV20-2 ………… ¥168,000
- FMTV-152 ………… ¥89,800
- オリジナルゲームパック(10種入り) ‥ サービス

合計定価 ¥257,800
ツクモ特価¥159,800 送料¥2,000
〈例〉 初回 ¥9,272 月々¥9,100×19回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

FM77AV40 注番B813
- FM-77AV40 ………… ¥228,000
- FMTV-154 ………… ¥138,000
- ディスケット5枚+ゲームパック(10種入り)付

合計定価 ¥366,000
ツクモ特価¥227,000 送料¥2,000
〈例〉 初回 ¥12,590 月々 ¥11,000×23回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

ツクモ技術部推奨！オリジナルシリーズ
創業40周年記念 特別企画
TS-FD MKII X1セット




- TS-FD MKIIにケーブル及び特選I/Fをセットしたもので、これだけでディスクシステムがご使用になれます。
- シャープ製CZ-503F(1ドライブ)、CZ-502F(2ドライブ)と同等です。

(1ドライブ) 注番B815
記念特別価格¥42,000
(2ドライブ) 注番B816
記念特別価格¥64,000
送料各¥1,000
※特別企画の為、卸販売はご容赦下さい。

X1 turbo III 注番B817
- CZ-870C ………… ¥168,000
- CZ-856D ………… ¥129,800
- オリジナルゲームパック(3種類) … サービス

合計定価 ¥297,800
ツクモ特価¥195,000 送料¥2,000
〈例〉 初回 ¥9,650 月々¥9,500×23回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

パソコンテレビ X1G モデル10 注番B818
- CZ-820C(カセットタイプ) ………… ¥69,800
- 12インチカラーモニター ………… ¥67,800 (ナショナル TX-12T1)
- オリジナルゲームパック(3種類) … サービス

合計定価 ¥137,600
ツクモ特価¥59,800 送料¥2,000
〈例〉 初回 ¥6,380 月々¥5,400×11回
冬のボーナス一括払いもご利用下さい。

MSX2
決算セールスペシャルI
ナショナル	FS-A1 …… 定価 ~~¥29,800~~	注番B823
ソニー	HB-F1 …… 定価 ~~¥32,800~~	注番B824
ナショナル	FS-PW1 ‥ 定価 ~~¥49,800~~	注番B825

ワープロ・プリンタ(MSX2がワープロに早替り！プリンタとしても使えます。)

決算スペシャルII
- TS-M25 …… 特価¥ 7,800 注番B827 (MZ-2500用増設RAM)
- TS-V25 …… 特価¥ 8,800 注番B828 (MZ-2500用増設V-RAM)
- TS-VM25 …… 特価¥15,800 注番B829 (MZ-2500用増設RAM&V-RAM)

シャープ
CZ-8PK2 注番B819
16ピン漢字プリンタ
定価¥134,800
特価¥39,800



シャープ
CZ-8PD3 注番B820
9ピンドットプリンタ
定価¥59,800
特価¥29,800



シャープ
CZ-8PP2R 注番B821
カラープロッタプリンタ
定価¥59,800
特価¥9,800



シャープ
CZ-8DT 注番B822
デジタルテロッパ
定価¥89,800
特価¥16,800



X1ターボシリーズ用マウス
TS-MX1 注番B831
操作性を考えた自然なデザイン、手のひらぴったし。ケーブル長さ1.5m
ツクモ特価¥6,800

シャープ
MZ-1P17 注番B830
カラー熱転写漢字プリンターケーブル付
定価¥79,800
ツクモ特価¥44,800

通信販売をご利用下さい
事前に通信販売部で在庫を確認の上、ご入金下さい。
〔現金書留〕
○申込書同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機通信販売部
〔銀行振込〕
○お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
富士銀行 神田支店 ㊪No.894047 九十九電機㈱宛
〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機

九十九電機（ツクモ）

現金書留申込書 BM8係
フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

●特価品は限定につき、品切れの際はご容赦下さい。

掲載商品が品切れの際はご容赦下さい。

秋の力こぶ。夏のサクセス共和国。



高1･2生,高3･卒生

夏期講習会

受付中

第1ターム 7/21〜7/26
第2ターム 7/27〜8/1
第3ターム 8/3〜8/8
第4ターム 8/10〜8/15
第5ターム 8/17〜8/22
第6ターム 8/24〜8/29

高1･2生

単科ゼミ（1ゼミ…100分×6日間）
集中ゼミ（1ゼミ…100分×2限連続×6日間）

高3･卒生

総合コース（1講座…100分×6日間）
特設コース（1コース…2または3科目と全統模試をセット）

宿舎

地方から上京する受講生のために、宿舎を用意しています。希望者は河合塾千駄谷校、駒場校、池袋校、横浜校、松戸校宿泊係までお問い合せ下さい。

選抜・白馬合宿セミナー（高1･2生）

特　色	東大・京大現役合格をめざす合宿セミナー
会　場	河合塾白馬教室（長野県北安曇郡白馬村）
期　間	8月9日(日)〜8月16日(日)〈7泊8日〉
定　員	高1生/約70名、高2生/約70名
試験日	7月19日(日)

全統模試

〈高1･2生〉
全統高1模試・全統高2模試　8/30
〈高3･卒生〉

東大入試オープン	8/18･19	京大入試オープン	8/23
名大入試オープン	8/22	東北大入試オープン	8/17
早慶レベル模試	8/30	全統私大･短大模試	7/19
全統一次模試	8/9	全統記述模試	9/13

9月期塾生募集（全クラス選抜制）

東大クラス（高1・2・3生）　早・慶大クラス（高2･3生）
難関国・私大クラス（高1・2・3生）
〈選抜試験日程〉7/19、8/2、8/16、8/23（高1・2生のみ）
※クラス･スケジュールは東京地区の例。
日程は学習効果を考え変更される場合があります。

河合塾デルファイ通添

パンフレット請求先

■ 東大論述科添削コース　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-25-5☎(03)403-4581 デルファイ通添事務局7係 東大･実戦力事務局
■ 京大論述科添削コース　〒464 名古屋市千種区今池2-1-10 ☎(052)735-1575 デルファイ通添事務局7係 総事務局
■ 実戦力養成科添削コース　〒531 大阪市大淀区豊崎5-8-4 ☎(06)372-3581 デルファイ通添事務局7係 京大事務局

お申し込み・お問い合せ

千駄谷校　☎(03) 497−1581
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4の23の4
駒場校　☎(03) 465−3581
池袋校　☎(03) 988−0581
横浜校　☎(045)312−6581
松戸校　☎(0473)63−7581
宇都宮会場　☎(0286)24−5581

お茶の水　☎(03) 295−8581
仙台　☎(022)299−7581
新潟　☎(025)244−4581
長野　☎(0262)34−7581
静岡　☎(0542)53−1581
千種校　☎(052)735−1111
豊橋校　☎(0532)54−0581
岐阜校　☎(0582)64−5581
大阪校　☎(06) 372−3581
広島校　☎(082)263−8581
福岡校　☎(092)714−0581

高校グリーンコース

河合塾

帰国子女教育についてのご相談は、「河合塾国際教育センター」☎(03)469-0581までお問い合せ下さい。

わかる! 動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコン BASIC Magazine DELUXE



パソコン・ゲームが作れる本

PC-8801·8001 プログラム大全集

PC-88・80シリーズ用
ソフト97本満載!



新製品スクープ!! これがPC-88VAだ!! ほか, PC-88・80シリーズの使いかたや特徴, 誌上公開質問状スペシャル, 人気のビデオ・ゲーム・ミュージックなど内容充実!! **大好評発売中!!**



定価1,600円
(送料250円)

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

一度読んだら、違いがわかる。

MSX・MSX2用ソフトを82本満載！

さらに、MSX2コーナー、周辺機器一覧、ハイテクニック・コーナー、
MSX-BASIC入門など充実した内容です。

パソコン・ゲームが作れる本

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌 マイコンBASIC Magazine DELUXE

MSX・MSX2 プログラム大全集

定価1,500円（送料250円）

大好評発売中



電波新聞社 出版販売部……………… 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03－445－6111

山下章のレスキュー！
A.V.G&R.P.G
アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

売切店続出！大好評発売中!!



スーパーソフトBOOKSの第5弾!!
この1冊でAVG&RPGの通になれる!!

A5判 376ページ
定価1,300円
（送料300円）

■掲載タイトル：アステカ，アビス，アビスII～帝王の涙，アリオン，アリス，アルファ，暗黒城，暗黒星雲，ウィザード&プリンセス，Will，ウイングマン，ウイングマン2，WORRY，英雄伝説サーガ，エルドラド伝奇，黄金の墓，続・黄金の墓，オホーツクに消ゆ，鍵穴殺人事件，カサブランカに愛を，カムイの剣，軽井沢誘拐案内，機動戦士ガンダム1/2，クランストンマナー，クリスタルプリズン，コロニーオデッセイ，ザ・クエスト，サザンクロス，ザース，サラダの国のトマト姫，新竹取物語，セイバー，地獄の練習問題，タイムシークレット，タイムトンネル，太陽の神殿―アステカII，グーククリスタル，超人ロック，手掛りを探せ！，デス・トラップ，デゼニランド，デゼニワールド，デーモンズリング，テラ4001，トランシルバニア，トランシルバニアII，ドリームランド，パイレーツ・アドベンチャー，ハッピーブッシュマン，はーりぃふぉっくす，はーりぃふぉっくす～雪の魔王編，ファンハウスミステリー，不思議の国のアリス，北斗の拳，ポートピア連続殺人事件，ポートピア連続殺人事件 for ファミリーコンピュータ，ホラーハウス，魔女モヘカの館，マスカレイド，マデリーン，魔法の泉，ミコとアケミのジャングルアドベンチャー，ミステリーハウスI/II，ミッション・アステロイド，メイドゥム，めぞん一刻，ユリシーズ，ラグランジュL2，ランギスタンからの脱出，リング・クエスト，惑星メフィウス，ワンダーハウス，ウルティマII，ウルティマIII，カレイジアス・ペルセウス，ザ・スクリーマー，ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，ザ・ファイアークリスタル，ザ・ブラックオニキス，ゼルダの伝説，ドラゴンクエスト，ドラゴンクエストII，ドラゴン・スレイヤー，ナイザー，ハイドライド，ハイドライドII，覇邪の封印，ファンタジアン，ブラスティー，ホーリーグレイ，メルヘン・ヴェール，メルヘン・ヴェールII，ライーザ，リグラス，リンクの冒険，ロマンシア

■RPGマップ，㊙コーナーも充実！：レスキュー・コーナーの他にも，全110タイトルにのぼる㊙テクニックのコーナー，主力RPG攻略用白地図（18タイトル），現時点で調査できるだけ調査しつくした，AVGとRPGの総カタログ等，どのページも見逃がせない情報がキッシリ。今回は書籍版で発行したので，なぜか書店のファミコン攻略本のコーナーに置いてあることが多いようです。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集 II

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM 大全集 II

大好評発売中



「ナムコ ビデオゲーム・ミュージック・プログラム 大全集」に続くVGM書ついに登場！

B5判366ページ
定価1,600円
（送料250円）

■掲載曲目：♪ASO♪OUT RUN♪スターラスター♪ドルアーガの塔♪シティ・コネクション♪エンデューロー・レーサー♪ファンタジー・ゾーン♪マッピー♪イシターの復活♪スーパー・ゼビウス♪スペース・ハリアー♪サラマンダ♪ツインビー♪バブルボブル♪ホッピング・マッピー♪スカイキッドDX♪ギャラクティック・ウォーリアーズ♪カルテット♪ショウリンズ・ロード♪ダライアス♪戦場の狼♪魔界村♪ワールドカップ♪ソロモンの鍵♪ボンジャック♪源平討魔伝♪グラディウス♪ラスト・ミッション♪バックランド♪RF-2♪ボスコニアン♪テラクレスタ

■対象機種：FM-7/77AV♬MZ-2500♬PC-6001/mkII/SR(6601/SR)♬PC-8001mkIISR♬PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/PC-88VA　♬ファミリーコンピュータ(ファミリーBASIC)♬MB-S1♬MSX♬MSX2♬MZ-1500♬X1シリーズ

■特別企画：Yu-You先生によるFM音源講座も掲載。「音とは何か」という基本的なことから,「YM2203の特徴」,「YM-2203 の音色設定」といった, VGMプログラミングに必要な知識, そして実践的な音作りまでをくわしく解説しています。VGMファンにはぜったいに見逃がせない１冊です。 前作「ナムコ ビデオゲームミュージック・プログラム」(定価1,800円)共々, かわいがってくださいね。

※書店にない場合は, お店の人に言って取りよせてもらうか, 通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

大好評発売中



これでナムコゲームのすべてがわかる！
前作「オールアバウトナムコ」の続編出来!!

B5判
定価2,000円
(送料300円)

■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険～時の鍵伝説～・SUPER XEVIOUS～ガンプの謎～・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ(本文496ページ)のすごい本！：前作の「オール アバウト ナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう(最初は400ページくらいの予定だったんですよ)で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII
定価1,800円(送料300円)

発売中

大好評

マイコンBASICマガジン別冊
SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 4

CHALLENGE! Personal Computer
アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム
A.V.G & R.P.G II
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII

ザナドゥ・シナリオII
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKA II－
メルヘン・ヴェールII
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマIII



GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪ザナドゥ・シナリオII♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェールII
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章著

AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

品切れの際は書店にご予約下さい。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

楽しいから
大好評!!
Audio Video

S-VHS実験第3弾

デッキ別〔HR-S7000 NV-FS1〕にみるS対応
テープの実力
スコッチ／マクセル／TDK／フジ



AVライフをエンジョイする 環境リポート

●AV機器の環境学●超遠距離テレビ受信システム
●パソコンを利用したAVソフトの管理学

●今月のテストリポート㊳
ソニーの乾電池動作OKの8ミリカメラ CCD-M7使用実験記
●新製品登場の舞台裏と実力を探る「CDV」も可能！ パイオニアのフルコンパチ機CLD-70



表紙モデル：南野陽子

Up Grade Your AV Life

AudioVideo 7月号

好評発売中
定価630円



AV版おばあちゃんの知恵袋：

マイルームシアターを手軽に低コストしかも高画質で実現する

AVまるごとQ & A：オーディオの基礎編

アクションリポート：東芝・スーパーウーハー内蔵カラーTV・29S7SV

ビデオソフト企画：賞金稼ぎ(BOUNTY HUNTERS)映画特集

オリジナルアニメビデオ通信：
●プロジェクトA子2●サーキットエンジェル●デッドヒート
●オネアミスの翼

特選試聴リポート

ソニー ST-S222ESX(FM・AMチューナー)／パイオニア A-717(プリメインアンプ)／デンオン DAP-5500(プリアンプ)／NEC AVD-900PRO(サラウンドプロセッサー)／ダイヤトーンDS-77HR(スピーカー)／ラムサ WS-A10(スピーカー)


サーキットエンジェル ©ヒロメディア


オネアミスの翼 ©BANDAI/GAINAX

マンガで製作できるなんてまあ〜ウンがいいじゃない！

マンガだからおもしろい！マンガだから作れる！水と油といわれてきたマンガと電子工作集を1冊の本にまとめました。マンガと図版による構成で、入門者のみなさんも簡単に作れる17点を掲載。

ヨクナル・ラジオ
アンプ付きのＩＣラジオで音がガンガン！

ゲル・ラジオ
工作がはじめての人に！最少部品数のラジオ

デジオン時計
モジュールを使って温度計と時計のできあがり！

アメドス
湿度を感知して天気を予想するスグレモノ！

あると便利
一家に１台はほしくなる乾電池チェッカー

いじめっ子撃退器
イヤなヤツに正義の電気ショックをプレゼント

ソーラ送風機
電池不用！ソーラーパワーでキミ専用の扇風機

カラオケ・マシン
ちょいと作ってオンチのキミは練習しよう！

チカチカボトル
彼女の部屋にピッタリのイルミネーション

初めての人でも簡単に作れる実用電子工作ケッサク集!!
MANGA マンガ版 おもしろランドケッサク集
電子工作 1
電波新聞社

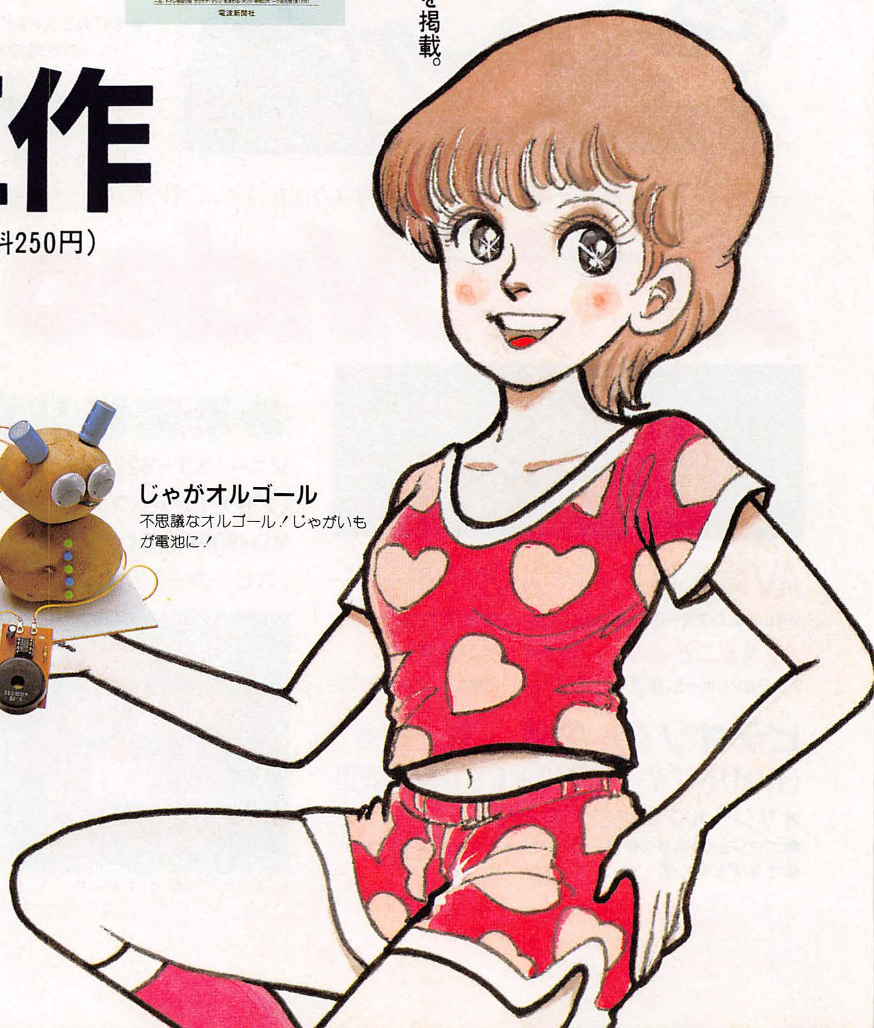
マンガ版
電子工作

Ａ５判　130ページ　定価1,100円（送料250円）

絶賛発売中!!



じゃがオルゴール
不思議なオルゴール！じゃがいもが電池に！



電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田１−11−15
☎03−445−6111（代表）

昭和62年度 **第3回**

エレクトロニクス工作コンテスト

実施中 応募歓迎



●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和62年7月1日(水)～9月30日(水)
●第1次審査(書類審査)	昭和62年10月1日(木)～10月15日(木)
●第1次審査結果通知	昭和62年10月16日(金)
●作品応募〆切	昭和62年11月16日(月)必着
●第2次審査(作品審査)	昭和62年11月17日(火)～12月末日
●発表	昭和63年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業省・郵政省

●資料請求・お問い合わせ先　㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111(代)

アタリ仕様のジョイスティック(**XE-1/b**等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレ

シューティング・ゲームの

実物大



●**トリガ・モード切替**
2トリガの連射モードを切替えます。
❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。
❷スイッチを中央にするとA、B二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。
AUTO TRIGGERスイッチをA側にするとAが連射、Bが手動になり、AUTO TRIGGERスイッチをB側にするとBが連射、Aが手動になります。
❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。
AUTO TRIGGERスイッチの切替でA連射A手動、またはB連射B手動に切替えることができます。

●**トリガ・スピード可変**
XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●**トリガボタン反転**
2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●**JOYSTICK接続コネクタ**
お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オートーマニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

楽しめます。

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X1シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X1シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION

1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-1はXE-1b等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-1とXE-1bのコンビネーションが最も おすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)
標準価格3,900円
好評発売中

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-1の改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。
これでハイスコア確実!

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X1シリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル2トリガージョイスティック

XE-1b

標準価格3,900円
対応機種:X1シリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

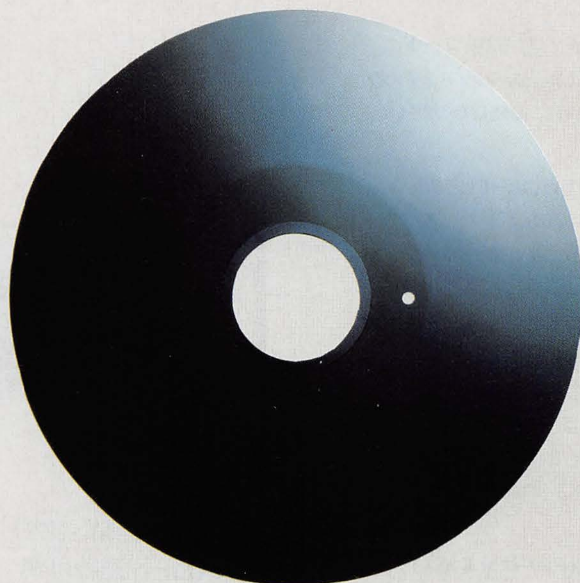




※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

30,000,000回おいしいFDです。





RICE-LIKE FD

■超微粒子ライスライク磁性体の採用でモジュレーションを減少。米粒の形に似た超微粒子ライスライク磁性体の採用で、磁性体が平均に分散されるため、再生出力波形のエンベロープが均一になり、モジュレーションの少ない安定した出力を提供。(MD全種)

■100%エラーフリーはもちろん、タイムマージンも向上。タイムマージンを10%向上(ビクター標準DISKDRIVE)させ、ビットが時間軸方向に移動しズレる、ピークシフトを減少。100%エラーフリーと共に信頼性を一段とアップしました。(MD-2D, 2DD)

■驚異の全環境3000万パスの耐久性を実現。磁性層の接着性を上げる超平滑サーフィストリートメントベースと、全環境型潤滑剤(5℃～60℃)を採用。さらに、三次元架橋バインダーにより、驚異の3000万パスの耐久性を実現しました。(MD-2D,2DD)

■ペネトレーションマージンの向上と、面振れを減少。センターコアの径をφ29㎜に小径化しペネトレーションマージンを約20%向上。独自の接着方法により接着部のメディアの面振れを最少に抑え、ヘッドメディアのコンタクトを安定化。(MF-1DD, 2DD, 2HD)

●お問い合わせ、カタログ請求は…型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ、(〒100)東京都千代田区霞が関3-2-4霞山ビル日本ビクター㈱インフォメーション・センター〈TEL 東京03-580-2861〉係へ。

先進の個性 日本ビクター株式会社



VICTOR FLOPPY DISK

マイコンBASICマガジン 8月号目次

©マイコンBASICマガジン 8 月号

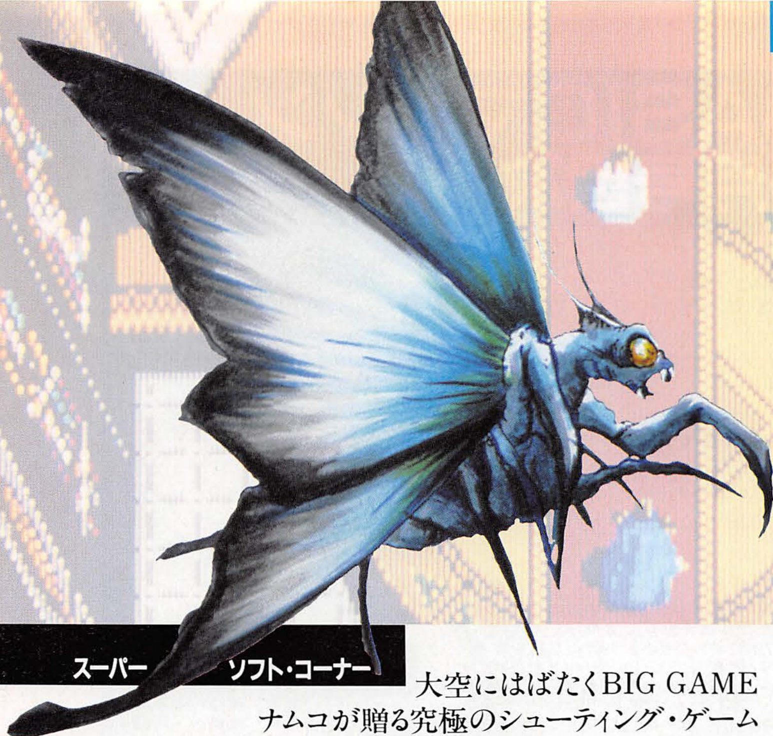
電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第6巻　第8号
昭和62年 7 月25日印刷
昭和62年 8 月 1 日発行
定価380円

東京都品川区東五反田 1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

9月号予告

ホットな夏休みに贈る充実の9月号



スーパーソフト・コーナー

大空にはばたくBIG GAME
ナムコが贈る究極のシューティング・ゲーム

ドラゴンスピリット

全9エリア完全攻略法 次号を待て！





ゼビウス・ブームから4年，満を持してナムコが放つ本格派シューティング・ゲーム「ドラゴンスピリット」。

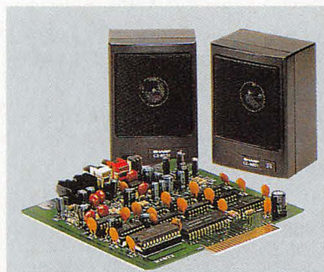
捕われの王女アリーシャを救うため、勇者アムルは聖剣を天にかざした！雷鳴がとどろきアムルの姿はブルードラゴンに…！

主人公がドラゴンという、従来のゲームの常識を破ったこのゲームは、ゼビウスとは対象的に生きた敵が登場キャラクターだ。

海竜が目をむき、怪鳥が羽を広げて攻撃して来る迫力を、壮大なステレオ・サウンドがさらに盛りあげる。

今、ゲーム・センターの話題は「ドラゴンスピリット」一色！ 日本中のプレイヤーが全9エリアのなぞに迫ろうとやっきだ。

さあ、君も乗り遅れてはいけない！次号のスーパーソフト・コーナー「ドラゴンスピリット全9エリア完全攻略法」を読んで感動のエンディングをめざせ！



特別企画

X1FM音源ボード対応！
BASICからFM音源を！

「FM音源ドライバー」

X1FM音源ボード「CZ-8BS1」を持っているが，それを使ったミュージックを投稿できない！ それもそのはず，X1のBASICでは，FM音源のMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）が書けないのです。

せっかくのFM音源ボードも宝の持ちぐされだなんて悩んでいた諸君！遅ればせながら，次号では，このFM音源MMLサブ・ルーチン「FM音源ドライバー」を紹介しちゃいます。? 簡単にBASICから操作できるものですよ。さあ，来月からキミも，X1FM音源ボード対応プログラムの投稿が待ちどおしいぞ！

マイコン BASIC Magazine
わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

9月号 8月8日(土)発売 定価380円

新製品特別レポート

本体のみで簡単にパソコン通信ができる!

ソニー 通信パソコン MSX2「HB-T7」

丹治 佐一

TVというのは，本当に便利な機械ですね。チャンネルを変えるだけでつぎつぎと楽しい番組が見られるのですから。でも，残念なのは，自分が欲しい情報を即もらえないことと，情報の受身でしかないことです。

つまり，いろいろな情報を得ることができても，それを自分で選んだり，情報を送ることができないわけです。でも，パソコンより便利ですね。パソコンは，電源を入れてもTVのように情報はでてきませんから…。

パソコンを情報基地に!

そんなパソコンが情報の基地になってしまうパソコン通信という言葉はもうみなさんも知っていますよね。パソコンのみでは，当然ながらTVのようになりませんが，自分のパソコンを情報源である別のコンピュータと接続し，相互に情報をやり取りしようというものです。

情報源であるコンピュータとは，家にある電話機（電話回線）を利用して接続します。つまり，離れたところにあるコンピュータと自分のパソコンとが電話回線で一つに結ばれるわけです。ただ，そのままでは電話回線にパソコンを接続することができません。パソコンには，直接電話回線に接続できる端子がないからです。

パソコンを電話回線につなげるためのインターフェースとして，〝モデム〟や〝音響カプラ〟を使います。また，それらを使うときは，パソコンに〝RS-232Cシリアル（直列）ポート〟端子がないとだめです（第1図）。

アクセスしたらやめられない! 〝パソコン通信〟

パソコン通信の楽しみは，居ながらにしていろいろな情報を受け取ったり，逆に送ったりすることができることです。

ネットワークのコンピュータに電話を掛け，自分のパソコンをそのコンピュータに接続させれば(アクセスする)，自分のパソコン画面に相手のコンピュータからの情報が表示されます。

このとき，キーボードを押せばそれが相手のコンピュータに伝わり，そのとおり動いてくれるのです。

普通は，電子メールや電子掲示板，趣味のいろいろな情報などがメニューで表示され，それを自分のキーボードから選んで情報を得たり，送ったりします。

パソコン通信の楽しみの一つとして，〝電子メール〟があります。これは，接続したコンピュータを介して文章を送受するものです。文章といってもパソコンから入力した文字を送るのですから，文字が汚いというのを気にすることなく送れます。

送る!? といってもどこに送るのか？ というと，それは，各ネットワークに入るときにそのネットワークの自分のID（会員番号）とパスワード（暗証番号）を入力して入ります。つまり，そのID番号などが合わなければ入れないし，その番号自体が自分を表します。

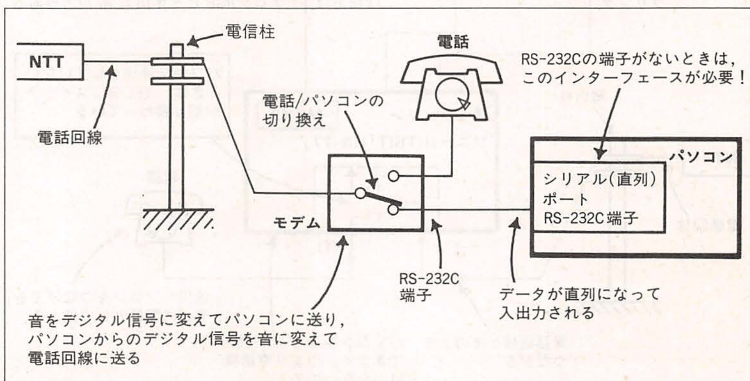
文章を送るときは，そのID番号を指定して送ります。すると，その文章は，接続したコンピュータに蓄えられます。送られた相手は，そのコンピュータを接続したとき，メールが送られてきていることをコンピュータ側が教えてくれるので，メールを読みだせばよいのです。このとき，プリンタを動かせば情報が紙面化されるし，ディスクに入れ保存しておくこともできます(送る文章をディスクに入れておいて，スピーディに送ることもできる)。

この電子メールのよい点は，PC-VANの例では，アクセスする回線は，各地方に数多くあり，市街局番を回すことなく接続できます。そして，接続するコンピュータは一つであるため，送った文章やデータはアクセスした場所に関係なく，自分の近くのアクセスする場所から見る（読む）ことができるわけです。

つまり，北海道の人が九州や沖縄の人に送っても市内局番の電話料金だけで送れるということです。そして，送った時点で，届いたのと同じですから，郵便よりとても速いですね(料金は電話代だけでOK)。

電子掲示板は，同じ趣味の人や目的の人たちに情報を掲示することができるものです。それと電子メールを組み合わせて，同じ趣味の人たちと友だちになることも簡単です(以前，ベーマガに私のPC-VANのID番号を載せたとき，多くのメールを送っていただきましてありがとうございました。それから，忙しくしていてPC-VANのIDが切れてしまい，時が立ってしまったのですが，8月ぐらいには同じIDがきそうですからよろしく! そのIDは，GPA79184です)。

とにかく，一度アクセスしたらやめられないくらいおもしろいです。電話代でお父さんに怒られないように注意しましょう。



《第1図》パソコン通信にはインターフェースが必要!



《写真1》HB-T7に日本語MSX-Writeと電話機を装備

インターフェース不要！ソニーMSX2パソコン「HB-T7」コミュニケーション・ターミナル

パソコン通信を楽しむためには，パソコンとインターフェース（モデムや音響カプラ），通信ソフト，電話回線などが必要だということはもうわかったと思いますが，いざはじめようとしても，それらインターフェースやソフトをそろえるのはたいへんです。また，現在パソコンを持っているのならまだしも，これからパソコンを購入してはじめるとなると，予算がずいぶんと必要です。

ところが，低予算でバッチリとパソコン通信を楽しみたいというそんな君に，ピッタリのパソコンが登場しました。

ソニーのMSX2通信パソコン「HB-T7（価格59,800円：**写真1**）」コミュニケーション・ターミナルがそうです。

これは，インターフェースや通信ソフト内蔵で，簡単にパソコン通信が可能です(**第2図**)。また，本体上部には，現在の通信の内容がランプで表示され，通信状態をチェックできます（ランプは，HOOK：受話器があがっている状態を示す。CONNECT：相手のモデムと接続したことを示す。SEND：送信しているデータ。RECEIVE：受信しているデータを示す：**写真2**）。



《写真2》本体上部に付いている通信状態チェック用ランプ

私も実際にアクセスして楽しんで見ましたが，オート・ダイヤル／オート・ログインもでき，使いやすく，高いモデムを買うことを考えたら，安い買物といえるでしょう。

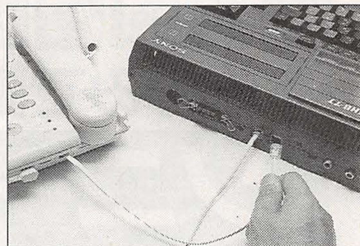
データ転送速度は300／1,200ボー（ビット／秒)で全二重対応です。当然，1,200ボーでの漢字の送受信も可能です(送信時は，漢字変換用に日本語処理カートリッジ：MSX WRITEが必要です)。

漢字は，英数にくらべ倍以上のデータが必要なため，1,200ボーという速い転送速度はとてもありがたいのです（そのためか，NEC PC-VANなどは300ボーはガラガラなのに1,200ボーは，いつも話し中です)。

電話回線がそのままつながる！

「HB-T7」の後部には，いままでのパソコンには，なかった端子が付いています。電話回線を接続するための端子と現在利用している電話機を接続するための端子があらたに付きました。

接続は，電話機と電話回線との間に「HB-T7」が割り込む形となります(**写真3**)。端子は，2芯モジュラー・プラグを使います（最近の電話機は，このプラグが付いている）。



《写真3》本体後部には電話回線を接続する端子と電話機を接続するモジュラー端子が付いている

接続しても電話がそのまま使え，不自由はありません（当然ながら，パソコン通信として利用中は使えません)。

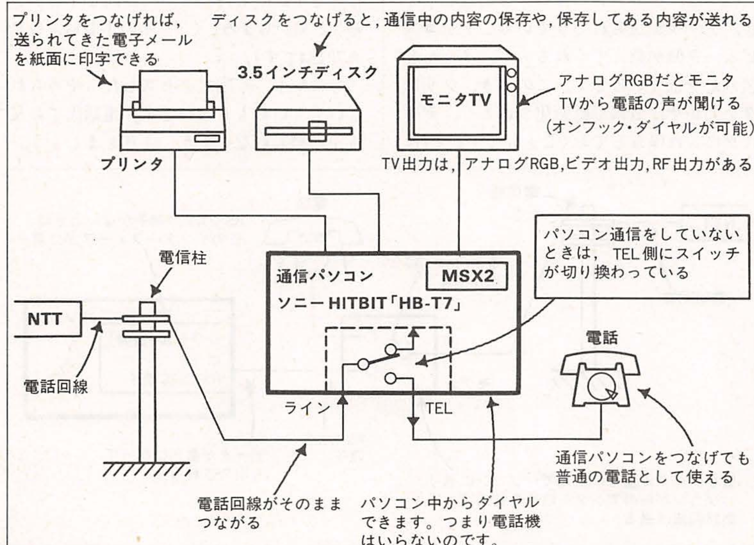
使用する電話回線によって，パルス（ダイヤル：10または20パルス／秒）かトーン（プッシュホン)かを本体後部のスイッチでセットします。もちろん電話帳ソフトの初期設定(**写真4**)でも設定可能です。このときAUTO(オート)にすると自分でパルスかトーンかを自動的に判断します。

電話帳ソフトを動かす

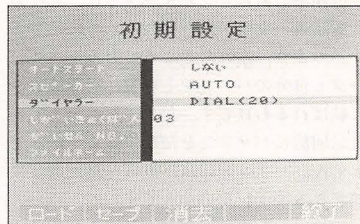
さて，電話回線をつないだあと，パワーをONにします。初期設定でオートスタートが指定してあれば，通信ソフトが立ちあがりますが，そうでないときは，CALL TELCOMと入力することで立ちあがります(**写真5**)。

立ちあがると，左の欄が相手の名前，右の欄が電話番号の電話帳画面になります(**写真6**)。

この電話帳に登録しておくと，カーソル・キーで相手を選んで，リターン・キーのみで相手に電話を掛け，ターミナル(端末)指定しておくと，相手のコンピュータに接続



《第2図》「HB-T7」のシステム構成図



《写真4》使用する電話回線（トーン，パルス）の種類やテレコムのソフトを自動的に立ちあげるかなどの初期設定を使用する前に設定しておく（ダイヤラーをAUTOにしておくと回線の種類を自動判別してくれる）



《写真5》CALL TELCOM↵とすると，このプログラムが立ちあがる。これはスタート直後の画面



《写真6》立ちあがると，この電話帳の画面になる。かけたいところにカーソルを合わせ，⏎（リターン）キーを押すだけで電話が掛けられる

するための手順（IDやパスワードの入力など）を自動的に実行し，コンピュータに接続してくれます（オートログイン機能）。

つまり，掛けたいと思ったところを指定するだけで，自動的にダイヤルし，相手につなげてくれるのです。

とくに，このオートログインが便利で，忘れがちな自分のID番号やパスワードを自動的に入れてくれるのですから言うことありません。アクセス回数が多い人にとっては，とても便利な機能と言えます。

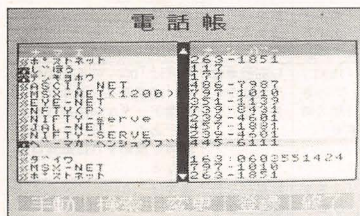
また，電話モードのとき，相手の声がモニタTVから聞けるオンフック・ダイヤルが可能です。これは，時報や天気予報などのダイヤル・サービスを聞くとき便利です（ターミナル時は，接続時までの音が聞ける：写真7）。

「HB-T7」の手動モードで掛けてみましょう

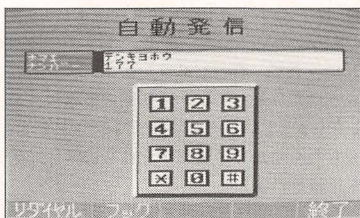
F1キーを押すとその設定画面になりますから，ネットワークのプロトコルに合わせます。モードを電話にすると，普通の電話のように掛けることができます（掛かったあと，受話器を取り，F5終了を押す）。

プロトコルを合わせたらF5の発信で電話番号の入力になります（写真8）。リターン・キーの入力でダイヤルしてくれます。掛かったらコンピュータと接続動作を行ない，画面がクリアされます。

これで，もうコンピュータと「HB-T7」とがつながっているのです。まずはじめの操作は，リターン・キーを入力してみましょう。相手が確認するとネットワークのメッセージが画面に表示され，続いてID番号の入力，パスワードの入力をするように



《写真11》登録後の画面。ベーマガの電話番号が登録されている。⏎キーでかけてくれるぞ（かかったら受話器をあげ，F5終了を押せば話せる）



《写真7》電話帳に登録してあるものにかけてみた。カーソルで選んで⏎キーを押すと，ダイヤルを開始する。このときESCキーを押すとプッシュホンのキーがでてくる（数字キーを押すとプッシュホンのようにトーンがでる）。新幹線の座席予約などができるよ

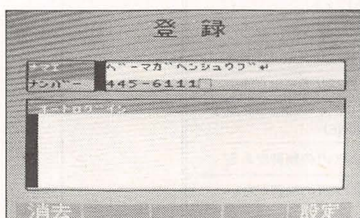
画面にでてきます。操作は，いずれも何を入力するのかが画面に表示されるので，それに従って入力していけばOKです（いつもパソコンを操作しているのと同じようにキーを押す）。

終了は必ず，メニューの終了を指定してから終わってください。途中で電話を切ったりしないように！

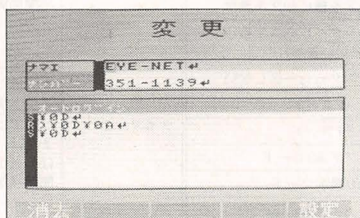
オート・ログイン！

毎回アクセスするネットワークでは，毎回同じようにID番号やパスワードを入れなければなりません。これが意外とめんどうで，多くのネットワークにアクセスしていると，つい忘れてしまいがちです。パスワードを忘れてしまうとIDが合っていても入れませんから悲劇です。そこで，「HB-T7」のオート・ログイン機能を利用しましょう。

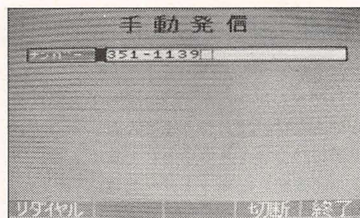
オート・ログインは，相手が言ってくるこ



《写真9》電話帳に登録してみよう。電話帳画面時，F4キーを押して，登録させる。相手の名前と電話番号を入力する



《写真12》パソコン通信の相手を登録してみよう。この画面は，変更（内容を変える）ですが，〝登録〟で設定できます。相手にオートログインさせるための内容を入れました。これで，何もせず，相手につなげてくれます



《写真8》電話帳に登録していないものは，手動でもかけられる。電話帳画面時にF1を押せばOK。ダイヤル・ナンバーを入力し，相手の通信内容を設定すれば，ダイヤルしてくれる

とを指定しておき，その内容がきたとき，あらかじめ用意した内容を送るものです。つまり，自分のかわりに，IDやパスワードの入力の問いがあったとき，それらの内容を自動的に入れるものです。

こうしておけば，カーソルで掛けたいところを選んで，リターン・キーで即！ネットワークに接続できます。

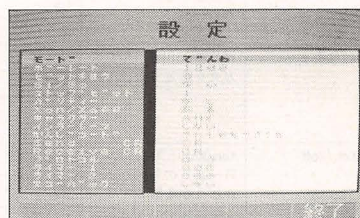
ディスクに保存できる

ディスクを接続すると，通信中の内容をディスクに保存（ダウンロード）できます。

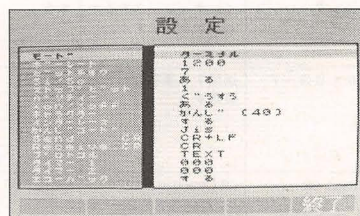
また，ディスクに入れておいた内容を送る（アップロードする）ことも可能です。

この機能を使って，プログラムの送受もできます。

さらに，電話帳は，本体のリチューム電池でバックアップされていますが，ディスクに保存したり，ロードして使うこともできます。そのため，目的別の電話帳を呼びだして利用できるわけです。



《写真10》入力後，かける相手の内容を設定する。ベーマガ編集部はパソコン通信のターミナルではないので普通の〝でんわ〟として登録する

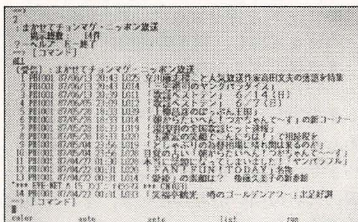


《写真13》相手の通信内容を設定する画面です。自分の内容を相手の内容に合わせないと正しく通信できません。ネットワークの資料などを見て設定しよう。これは，EYE-NETの設定です

実際にアクセスしてみよう！

ただおもしろい！ と言ったって実際にやってみなければわかりませんね。そこで，実際につなげてみることにしましょう。

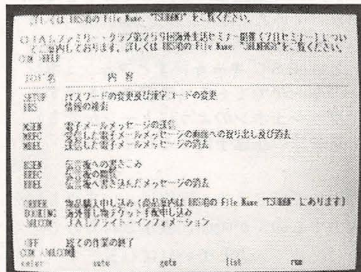
今回接続したネットワークは，〝EYE-NET(アイネット)〟と〝JAL-NET(ジャルネット)〟です。



《写真14》メニューの一部，自分のほしい内容のメニュー番号をつぎつぎに入力していくことで，その内容が見られる。内容は，掲示された日付の新しいものから表示されるので，最初の番号から入力していけば最新データがすぐ見られる

●「EYE-NET」は，目玉(EYE)マークでおなじみのフジサンケイ・グループのネットワークで，君のパソコンがフジテレビ，ニッポン放送，サンケイ新聞の情報に直結してしまうというすごいネットワークです。もちろん君からの情報がそれらのメディアで反映されます。

内容は，電子メールのほか，おニャン子クラブの掲示板やフジTVの番組情報，視聴率，最新のサンケイ新聞ニュース，株情報，新譜情報，書籍情報，アルバイト情報，アイドル情報など多方面の情報が得られます。自分は，電話回線でつなげているのを忘れてアクセスしてしまいました(写真14，15)。



《写真15》これは，日本航空のネットワーク〝JAL-NET〟の画面。電話ショッピングや航空券の予約と運航状況もわかる。旅行関係の情報もバッチリで，まさに〝JAL〟の名にふさわしいネットワークです

●「JAL-NET」は，日本航空〝JAL〟のネットワークで，日本航空の座席予約コンピュータからオンライン・リアルタイムで情報の検索と予約ができます。これにより，JAL国内線，国際線の運行状況や空席案内，運賃情報，予約，などが可能です。この他に，国内海外ツアー情報，世界の天気，ワールド・プレイガイド情報，電子ショッピング，海外イベント・チケット手配などが可能です。さらに，目玉として国際電子メールが可能で，日本国内のアクセスで海外と漢字混じりの文章でメールを送受できるのです。

今回の記事のために，フジミックおよび日本航空の方々におせわになりました。ありがとうございました。

《第1表》プロトコルについて ネットワークなど通信する相手に合わせて正確に設定してください。

項目	内容	設定値	
モード	HB-T7の機能を選ぶ。	ターミナル	通信を行なう
		でんわ	オートダイヤル機能で電話をかける
ボーレート	通信速度を設定する。	300	300ビット/秒
		1,200	1,200ビット/秒
ビットチョウ	データを構成するビット数を設定する。	7	7ビット
		8	8ビット
Si/So (ビット長7を選んだときのみ)	Si/So(シフトイン/シフトアウト)の制御があるかどうかを設定する。	ある	Si/Soの制御がある
		ない	Si/Soの制御がない
ストップ・ビット	ストップ・ビットの長さを設定する。	1	1ビット
		1.5	1.5ビット
		2	2ビット
パリティー	パリティー・チェックの方式を設定する。	ぐうすう	偶数パリティー(EVEN)
		きすう	奇数パリティー(Odd)
		なし	パリティー・チェックがない(NONE)
Xon/Xoff	Xon/Xoff (フローコントロール) の制御があるかどうかを設定する。	ある	Xon/Xoffの制御がある
		ない	Xon/Xoffの制御がない
キャラクター	画面に表示する文字の種類を設定する。	ANK	カタカナ，英数字
		MSK	MSXキャラクター
		かんじ(16)	漢字を横に16文字表示
		かんじ(32)	漢字を横に32文字表示
		かんじ(40)	漢字を横に40文字表示
インターレース	インターレースするかどうかを設定する。	する	インターレースする(細かい表示)
		しない	インターレースしない
かんじコード	送信する漢字コードを設定する。	Old-Jis	旧JISコード
		Jis	新JISコード
		Shift-Jis	シフトJISコード
		NECかんじ	NEC漢字コード
Send CR	CR(キャリッジ・リターン)とLF(ライン・フィード)が連続したときLFを削除するかどうかを設定する。	CR+LF	そのままCR+LFで送信する
		CR	LFを削除し，CRのみで送信する
Receive CR	CRを受信したとき，LFを追加するかどうかを設定する。	CR+LF	LFを追加し，CR+LFで受信する
		CR	そのままCRで受信する

項目	内容	設定値	
プロトコル	データ・ファイルの転送方式を設定する。	TEXT	データ・ファイルの送受信がコンピュータ間でチェックなしに行なわれる。アスキー形式のデータのみを送ることができる。送受信時にはファイルの最後を示すコード〝1AH〟を検出し，自動的にファイルを閉じる。
		ログ	データ・ファイルの送受信がコンピュータ間でチェックなしに行なわれる。受信時には SHIFT + F5 を押すと，受信したデータをファイルに保存し，もう一度 SHIFT + F5 を押すとファイルを閉じる。送信時にはファイルのデータをすべて送りだすと，ファイルを閉じる。
		Xモデム	データ・ファイルの送受信がコンピュータ間で確認信号をお互いに送りながら行なわれる。バイナリー，テキスト両ファイルとも転送できるが，相手側のコンピュータでも，Xモデムのプロトコルにしていなければならない。
タイマー1	プロトコルが「TEXT」または「ログ」のときは，送信する文字間の時間間隔を設定する。	1/60秒単位で数値を入力する	通常は「000」のままでいいが，通信速度が速くなると送信データが一部抜けることがある。このとき，時間間隔を調節すれば品質は良くなる。
	プロトコルが「Xモデム」のときは，タイムアウト値を設定する。	秒単位で数値を入力する	通常は「20」
タイマー2	プロトコルが「TEXT」または「ログ」のときは，送信する行間の時間間隔を設定する。	1/60秒単位で数値を入力する	通常は「000」のままでいいが，通信速度が速くなると送信データが一部抜けることがある。このとき，時間間隔を調節すれば品質は良くなる。
	プロトコルが「Xモデム」のときは，ブロック監視タイマー値を設定する。	秒単位で数値を入力する	通常は「20」
エコーバック	入力したデータを画面に表示するかどうかを設定する。	する	表示する
		しない	表示しない

★「EYE-NET」の問い合わせ先：〒162 東京都新宿区河田町3-1 フジテレビ第3別館
(株)フジミック EYE-NET事業部 ☎03-358-0591
★「JAL-NET」の問い合わせ先：〒100 東京都千代田区丸の内2-7-3 東京ビルヂング
日本航空(株)文化事業部JAL-NET係 ☎03-284-2765

さっそく接続してみよう

接続するには，当然ながらそのネットワークの電話番号がわからなければなりません。それと，ＩＤ番号とパスワード（自分で決められる）です。これらをもらうために，そのネットワークの会員にならなければだめです(手続きが済むと送られてくる)。それ以外に無料で即アクセス可能なネットワークもありますから，ネットワークの電話番号を見つけしだいＴＥＬすることも重要!? です。

接続には，もう一つ重要なことがあります。通信のプロトコル（パラメータ）を設定しなければだめです(**第１表**)。これは，相手の通信に自分のパソコンの通信状態を同じに合わせることで，そうしないと通信ができません（通信速度や使用データビット長など）。

通信ソフトが作れる！

「ＨＢ-Ｔ７」には，ＭＳＸ２ ＢＡＳＩＣのほかに，通信のための拡張コマンドを内蔵しています。これを使えば自分でオリジナルの通信ソフトが作れるわけです。

例として，プログラム中からダイヤルするプログラムを載せておきます(**リスト１，２**)。

RAM64Kバイトでゲームもバッチリ！

「ＨＢ-Ｔ７」は以上のように低価格通信パソコンですが，ＲＡＭ64Kバイト，ビデオＲＡＭ128Kバイト実装，スロットは二つあり，ゲームにもビジネスにも活躍できます。**第２表**に主な仕様を載せておきます。

今回は，ネットワークに接続してみましたが，友だち同士接続して楽しめます。声ではなく，キーボードでおしゃべりなんていうのもおもしろいですよ。

また，プログラムの交換にも，使ってみましょう。

《第２表》HB-T7の主な仕様

通信仕様	
通信方式	V21(CCITT)準拠，V22(CCITT)準拠
通信速度	300bps/1,200bps
使用回線	電話回線
ダイヤル形式	トーン・ダイヤル，パルス・ダイヤル(10pps/20pps)
伝送帯域	300～3,400Hz
搬送周波数	V21 1,080±100Hz，1,750±100Hz V22 1,200Hz，2,400Hz
変調方式	V21 FSK(周波数変調) V22 PSK(位相変調)
路線インピーダンス	600Ω
CPU	
使用プロセッサ	Z-80A相当
クロック周波数	3.58MHz
WAIT	CPUM1サイクル時に1WAIT 実質クロック周波数3.3MHz
割り込み	マスカブル割り込み，Z-80A モード０ モード１ モード２ 割り込み使用可能
リセット	電源投入／手動 メモリ内容は保持されない
メモリ	
メインメモリ	64KバイトRAM実装
ビデオRAM	128Kバイト実装
サウンド機能	8オクターブ 3重和音＋ノイズ出力
内蔵ROM	MSX-2 BASIC 48Kバイト，通信ソフト 64Kバイト 通信用RAM(データ・バックアップ機能付き) 漢字ROM 128Kバイト
ディスプレイ制御部	
CRTコントローラ	V9938相当
スクリーン・モード	
テキスト・モード	スクリーン０：40字×24行または80字×24行，512色中16色 スクリーン１：32字×24行，512色中16色
グラフィック・モード	スクリーン２：256×192ドット，512色中16色 スクリーン３：64×48ドット，512色中16色 スクリーン４：256×192ドット，512色中16色 スクリーン５：256×212ドット，512色中16色，4ページ スクリーン６：512×212ドット，512色中4色，4ページ スクリーン７：512×212ドット，512色中16色，2ページ スクリーン８：256×212ドット，256色，2ページ
初期設定	スクリーン１，29字×24行
キャラクター・フォント 文字構成	5×7ドット・マトリックス/キャラクター 英数字特殊記号，ひらがな，カタカナ，グラフィック記号256種，8×8ドット
出力インターフェース	RGBアナログ信号：0～0.7V±20%，75Ω コンポジット・ビデオ信号：1Vp-p,75Ω，同期負 RF信号：TV1ch/2ch切り換え可
キーボード	
スキャン方式	CPUソフトウエア・スキャン方式
キー総数	91 グラフィック記号対応，かなキーあいうえお配列，プログラマブル・ファンクション・キー：5，エディット・キー：7，テンキー：16
入力／出力	
ビデオ/オーディオ出力	RGBマルチコネクタ(8ピンDIN)，オーディオ：−5dBs(0dBs＝0.775V)，RGBアナログ信号：0～0.7V±20%，75Ω VIDEO端子(ピンジャック)：コンポジット・ビデオ信号：1Vp-p，75Ω，同期負，AUDIO端子(ピンジャック)：−5dBs RF端子：TV1ch/2ch切り換え可
プリンタ・インターフェース	14ピンアンフェノール・コネクタ 標準8ビッド・パラレル転送
オーディオ・カセットインターフェース	8ピンDINジャック，ボーレート：1,200/2,400ボー，BASIC使用，CLOAD時はボーレート自動判別，リモート機能付き
汎用I/Oポート	9ピン D-SUBコネクタ(2)，ジョイスティック端子として使用可能
MSXカートリッジ差し込み口	2個実装
一般仕様	
電源	AC100V±10%，50/60Hz
消費電力	24W
補助電源コンセント	非連動1個，最大100W
使用条件	温度 5℃～35℃，湿度20～80%
保存温度	−15℃～＋60℃
外形寸法	405×70×245mm(幅×高さ×奥行き)
重量	約3.3kg
付属品	映像用接続コード，音声用接続コード，電話回線用接続コード，取扱説明書，BBS一覧，電話届け出用ハガキ，MSX2-BASICリファレンス・チャート，保証書，サービス窓口，ご相談窓口のご案内，御愛用者カード

《リスト１》キーボード・ダイヤルのプログラム・リストと実行例

```
100 SCREEN 0:WIDTH 40
110 CALL NETHOOK("0:",0) ←回線を切る
120 CALL LINESEL("0:",1) ←回線をパソコンから電話する
130 '
140 PRINT "ﾀﾞｲｱﾙ ﾅﾝﾊﾞ?";
150 D$=INPUT$(1):PRINT D$; ←1字ずつの入力
160 IF D$=" " THEN PRINT:GOTO 110
170 CALL DIALC("0:",D$,2) ←入力した1字ずつをダイアルする
180 GOTO 150
190 '
200 '---------------------
210 ' ｷｰﾎﾞｰﾄﾞﾀﾞｲｱﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
220 '   Copyright 1987.6
230 '   By Saichi-Tanji
240 '---------------------

run
ﾀﾞｲｱﾙ ﾅﾝﾊﾞ?03-445-6111 (ベーマガ編集部にかける)
ﾀﾞｲｱﾙ ﾅﾝﾊﾞ?
```

回線 { 0：プッシュ / 1：ダイアル(10PPS) / 2：ダイアル(20PPS) }

キーボードがダイアルとなり
数字キーを押すごとにダイアルする
スペース・キーの入力で回線を切る

"−"は無視される

0 3 − ・・・・ 6 1 1 1 と押す。CR 不要！

《リスト２》ダイヤル・プログラム・リストと実行例

```
100 SCREEN 0:WIDTH 40
110 CALL NETHOOK("0:",0)
120 CALL LINESEL("0:",1)
130 '
140 INPUT "ﾃﾞﾝﾊ ﾊﾞﾝｺﾞｳ";D$
150 PRINT D$;" ﾆ ﾀﾞｲｱﾙ ｼﾏｽ!"
160 CALL DIAL("0:",D$) ←ダイアルする
170 IF INKEY$="" THEN 170
180 PRINT"ｶｲｾﾝｦ ｷﾘﾏｼﾀ.":PRINT
190 GOTO 110
200 '------------------
210 '  ﾀﾞｲｱﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
220 ' Copyright 1987.6
230 '  By Saichi-Tanji
240 '------------------

run
ﾃﾞﾝﾊ ﾊﾞﾝｺﾞｳ?177 ↵
177 ﾆ ﾀﾞｲｱﾙ ｼﾏｽ!
ｶｲｾﾝｦ ｷﾘﾏｼﾀ.  ←スペース・キーの入力で

ﾃﾞﾝﾊ ﾊﾞﾝｺﾞｳ?
```

キーボードから入力した数字のところにダイアルする。
スペース・キーで電話を切る。

★「HB-T7」の問い合わせ先：〒131 東京都品川区大崎局区内 ソニー(株)国内営業本部「マイコンBASICマガジン」係

好評連載



MSX2を使いこなそう!



機能とその使いかた——ロジカル・オペレーションについて

鳴海　達也

最近，ＭＳＸ２専用の投稿が少しずつですが，増えてきたようです。でも，まだまだ，他機種にくらべると，レベルが低いようです。まあ，ゲームはアイデアさえよければおもしろいものができちゃうのですけど，いざ作る場合，パソコンの機能を十分に駆使した作品にしたいものです。

このコーナーも，ＭＳＸ２を持っているが，まだまだ使いこなせないという人たちのために，ＭＳＸ２の機能とその使いかたを解説しているわけです。みなさん，ぜひがんばってください。そして，レベルの高い投稿作品を期待しています。

はじめに

ＭＳＸ２に新たに付いたグラフィックに関する機能に，ロジカル・オペレーションがあります。ロジカル・オペレーションとは，耳慣れない言葉ですが，日本語に訳すと，ロジカル(=logical)は“論理的な”，オペレーション(=operation)は“演算”。何のことはない，あのＡＮＤとかＯＲとかの論理演算のことです。

数値の論理演算はＭＳＸでもできましたが，ＭＳＸ２では加えて，グラフィックに関して使用できるようになり，それを数値の論理演算と区別して，とくにロジカル・オペレーションというのです。

《第１表》ロジカル・オペレーション

ロジカル・オペレーション	描く色
ＰＳＥＴ	(指定色)
ＰＲＥＳＥＴ	ＮＯＴ(指定色)
ＡＮＤ	(指定色)ＡＮＤ(画面色)
ＯＲ	(指定色)ＯＲ(画面色)
ＸＯＲ	(指定色)ＸＯＲ(画面色)
ＴＰＳＥＴ	ＩＦ(指定色)＝０ＴＨＥＮ(画面色)ＥＬＳＥ(指定色)
ＴＰＲＥＳＥＴ	ＩＦ(指定色)＝０ＴＨＥＮ(画面色)ＥＬＳＥ　ＮＯＴ(指定色)
ＴＡＮＤ	ＩＦ(指定色)＝０ＴＨＥＮ(画面色)ＥＬＳＥ(指定色)ＡＮＤ(画面色)
ＴＯＲ	ＩＦ(指定色)＝０ＴＨＥＮ(画面色)ＥＬＳＥ(指定色)ＯＲ(画面色)
ＴＸＯＲ	ＩＦ(指定色)＝０ＴＨＥＮ(画面色)ＥＬＳＥ(指定色)ＸＯＲ(画面色)

ロジカル・オペレーションとは？

ロジカル・オペレーションを使うと，画面に点を描くという動作が，こんなふうにいえます。「ある座標に点を描くとき，指定したパレット・コード（ＳＣＲＥＥＮ８ではカラーコード。以下同様）と，現在その座標に描かれているパレット・コードとの間で論理演算を行ない，その結果で描く」。

指定できるロジカル・オペレーションは，ＰＳＥＴ，ＰＲＥＳＥＴ，ＡＮＤ，ＯＲ，ＸＯＲ，ＴＰＳＥＴ，ＴＰＲＥＳＥＴ，ＴＡＮＤ，ＴＯＲ，ＴＸＯＲの10種類。このうちＡＮＤ，ＯＲ，ＸＯＲは，その名のとおりの論理演算を行ない，ＰＳＥＴは画面の色に関係なく指定されたパレット・コードで，ＰＲＥＳＥＴは画面の色に関係なく，ＮＯＴ(指定色)で描きます。ＴＰＳＥＴ，ＴＰＲＥＳＥＴ，ＴＡＮＤ，ＴＯＲ，ＴＸＯＲは，指定されたパレット・コードが０ならば何も行なわず，それ以外なら，それぞれＰＳＥＴ，ＰＲＥＳＥＴ，ＡＮＤ，ＯＲ，ＸＯＲと同じ働きをする，というものです(**第１表**)。

ロジカル・オペレーションは，ＰＳＥＴ，ＰＲＥＳＥＴ，ＬＩＮＥ，ＣＯＰＹの各命令で使えます。

ＰＳＥＴ｛(Ｘ，Ｙ)：ＳＴＥＰ(Ｘ，Ｙ)｝，〈色〉，〈ロジカル・オペレーション〉

（ステートメント）

指定された座標に〈色〉でドットを描く。ただし，〈ロジカル・オペレーション〉が指定可能。〈色〉は省略すると前景色（ＣＯＬＯＲ文の第１パラメータ）が採用され，〈ロジカル・オペレーション〉は省略するとＰＳＥＴが採用される。

ＰＲＥＳＥＴ｛(Ｘ，Ｙ)：ＳＴＥＰ(Ｘ，Ｙ)｝，〈色〉，〈ロジカル・オペレーション〉

（ステートメント）

〈色〉が省略されたとき，背景色（ＣＯＬＯＲ文の第２パラメータ）が採用される以外は，ＰＳＥＴと同じ。

ＬＩＮＥ｛(Ｘ１，Ｙ１)：ＳＴＥＰ(Ｘ１，Ｙ１)｝－｛(Ｘ２，Ｙ２)：ＳＴＥＰ(Ｘ２，Ｙ２)｝，〈色〉，｛Ｂ：ＢＦ｝，〈ロジカル・オペレーション〉

（ステートメント）

(Ｘ１，Ｙ１)から(Ｘ２，Ｙ２)へ〈色〉で直線を引きます。ただし〈ロジカル・オペレーション〉が指定可能です。〈色〉，〈ロジカル・オペレーション〉を省略した場合，それぞれ前景色，ＰＳＥＴが採用されます。Ｂオプションを指定すると直線ではなく，その直線を対角線とする長方形を，ＢＦオプションを指定すると，長方形の中を塗りつぶします。

ＣＯＰＹ命令は，いくつかの構文がありますが，ここではとりあえずつぎの二つを説明します。

ＣＯＰＹ(Ｘ１，Ｙ１)－｛(Ｘ２，Ｙ２)：ＳＴＥＰ(Ｘ２，Ｙ２)｝ＴＯ〈配列変数名〉，〈向き〉

（ステートメント）

（X1，Y1）－（X2－Y2）で指定された領域（2点を結ぶ直線を対角線とする長方形内）のグラフィック・パターンを，配列変数に格納します。配列変数は，あらかじめ，領域の大きさに応じた大きさで宣言されていなければなりません。必要な添字の大きさは（((〈横のドット数〉＊〈縦のドット数〉＊N＋7）￥8＋4）＋（M－1））￥Mで求められます。ただし，Nは1ドットを表すのに必要なドット数で，SCREEN5および7のときは4，6のときは2，8のときは8がはいります。Mは配列変数の型による値で，整数型なら2，単精度型なら4，倍精度型なら8です。〈ページ〉についてはここでは省略します。

COPY〈配列変数名〉,〈向き〉TO(X，Y)，〈ページ〉,〈ロジカル・オペレーション〉

（ステートメント）

配列変数に格納されている画面データを(X，Y)座標から展開します。このとき〈ロジカル・オペレーション〉を指定できます。〈向き〉,〈ページ〉については，ここでは省略します。

それでは，ここでサンプルを一つ。**リスト1**を入力し，実行してみてください。これは，パレット・コード0～15で描かれた縦じまの上から，パレット・コード0～15の横じまを描くというものです。

そのとき，10種類のロジカル・オペレーションを順次指定していきます。このプログラムは，それ自体なんていうこともありませんが，ながめていると，何か発見があるかもしれません。

グラフィックの重ね合わせ

ロジカル・オペレーションは，グラフィックの重ね合わせに威力を発揮します。つまり，背景の上にキャラクタを表示する，ということです。

まずはCOPY命令で，画面にキャラクタを表示し，カーソル・キーで動かすだけのプログラムを作ってみましょう（**リスト2，写真2**）。キャラクタの表示には，用意したキャラクタ・パターンのイメージそのままに描こうとすれば，ロジカル・オペレーションにはPSETを使うに限ります。また，キャラクタを消すには，LINE～BFを使うのが楽です。

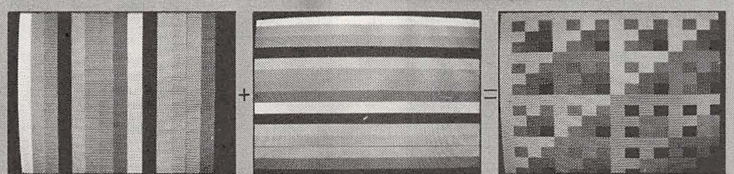
ちゃんと動いたでしょうか。スプライトを使うよりは遅いし，キャラクタのチラつきも気になりますが，一応問題なく動きます。しかし，これに背景が描いてあったらどうでしょう。背景を描く部分を加えたのが**リスト3**です。

もちろん，キャラクタは動きますが，動いたところの背景は消えてしまっています（**写真3**）。どうしたらいいでしょう。

キャラクタを描く前に，そこに描かれているものを覚えておき，キャラクタを消すかわりに，それで描く，という方法があり

《リスト1》縦じまの上から横じまを描く。そのとき10種類のロジカル・オペレーションを順次指定

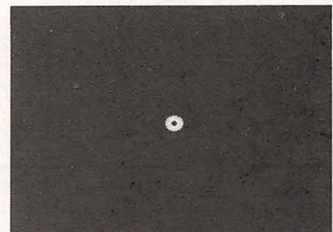
```
1000 '-----------------------------------------------------------
1010 'SAMPLE 1          LOGICAL OPERATION DEMONSTRATION 1
1020 '-----------------------------------------------------------
1030 COLOR 15,0,0
1040 SCREEN 5
1050 OPEN "GRP:" AS #1
1060 '
1070 FOR LO=1 TO 10
1080   CLS
1090   READ A$
1100   PSET (100,100),0 : PRINT #1,A$
1110   A$-INPUT$(1)
1120   FOR C=0 TO 15
1130     LINE (16*C,0)-STEP(15,207),C,BF
1140   NEXT
1150   A$=INPUT$(1)
1160   FOR C=0 TO 15
1170     ON LO GOSUB 1240,1250,1260,1270,1280,1290,'1300,1310,1320,1330
1180   NEXT
1190   A$-INPUT$(1)
1200 NEXT
1210 CLOSE
1220 END
1230 '
1240 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,PSET    : RETURN
1250 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,PRESET  : RETURN
1260 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,AND     : RETURN
1270 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,OR      : RETURN
1280 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,XOR     : RETURN
1290 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,TPSET   : RETURN
1300 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,TPRESET : RETURN
1310 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,TAND    : RETURN
1320 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,TOR     : RETURN
1330 LINE (0,13*C)-STEP(255,12),C,BF,TXOR    : RETURN
1340 '
1350 DATA "PSET", "PRESET", "AND", "OR", "XOR"
1360 DATA "TPSET","TPRESET","TAND","TOR","TXOR"
```



《写真1》リスト1の実行画面の一部。縦じまの上から横じまを描く，ロジカル・オペレーションを順次指定している（さて，これはAND？OR？　それとも……？）

《リスト2》画面にキャラクタを表示。カーソル・キーで動かす

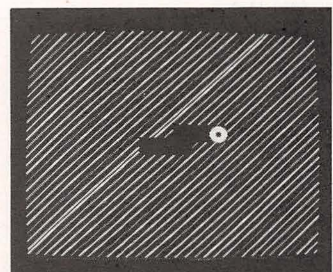
```
1000 '-----------------------------------
1010 'SAMPLE 2 LOGICAL OPERATION DEMO 2
1030 '-----------------------------------
1100 COLOR 15,0,0
1110 SCREEN 5
1120 DIM G%(66)
1140 CIRCLE (8,8),7,2 : PAINT (8,8),2,2
1150 CIRCLE (8,8),4,9 : PAINT (8,8),9,9
1160 CIRCLE (8,8),2,0 : PAINT (8,8),0,0
1170 COPY (0,0)-(15,15) TO G%
1180 '
1190 CLS
1300 '
1310 X=100 : Y=100
1320 '
1340 COPY G% TO (X,Y),,PSET
1350 S=STICK(0)
1360    XX=X+(S=3)*(X<240)-(S=7)*(X>0)
1370    YY=Y+(S=5)*(Y<196)-(S=1)*(Y>0)
1380 LINE (X,Y)-STEP(15,15),0,BF
1390 X=XX : Y=YY
1400 GOTO 1320
```



《写真2》リスト2の実行画面

《リスト3》背景を表示。ただし，キャラクタの動いたところの背景が消える

```
1000 '-----------------------------------
1010 'SAMPLE 3 LOGICAL OPERATION DEMO 3
1030 '-----------------------------------
1100 COLOR 15,0,0
1110 SCREEN 5
1120 DIM G%(66)
1140 CIRCLE (8,8),7,2 : PAINT (8,8),2,2
1150 CIRCLE (8,8),4,9 : PAINT (8,8),9,9
1160 CIRCLE (8,8),2,0 : PAINT (8,8),0,0
1170 COPY (0,0)-(15,15) TO G%
1180 '
1190 CLS
1200 C=0
1210 FOR I=0 TO 211 STEP 8
1220   LINE ( I,  0  )-( 0    ,I),C+2
1230   LINE (255,212-I)-(256-I,211),C+2
1240   C=(C+1) MOD 14
1250 NEXT
1260 FOR I=212 TO 255 STEP 8
1270   LINE (I,0)-(I-211,211),C+2
1280   C=(C+1) MOD 14
1290 NEXT
1300 '
1310 X=100 : Y=100
1320 '
1340 COPY G% TO (X,Y),,PSET
1350 S=STICK(0)
1360    XX=X+(S=3)*(X<240)-(S=7)*(X>0)
1370    YY=Y+(S=5)*(Y<196)-(S=1)*(Y>0)
1380 LINE (X,Y)-STEP(15,15),0,BF
1390 X=XX : Y=YY
1400 GOTO 1320
```



《写真3》リスト3の実行画面

ます。そういうふうに直したのが，**リスト4**です。

これで背景を消さずに，キャラクタを動かすことができるようになりました（**写真4**）。

さて，これからがいよいよ本題。**写真4**をよく見てもらえばわかるとおり，このプログラムでは，円のキャラクタとその周辺は**第1図**のようになっています。しかし，実際には**第2図**のように見えるはずですし，事実スプライトを使えばちゃんと**第2図**のようになります。このようにするには，どうしたらよいでしょう。答えは，1340行を，

1340 COPY G%TO(X,Y),TPSETに変える。これだけです（**リスト5**）。こうすれば，パレット・コード0のところは何も描かない（**写真5**）――つまり背景のまま残るので，キャラクタの重ね合わせは完璧。パレット・コード0も，“透明色”，面目躍如，というわけです。

XORを使うと

リスト2，3では，画面操作はキャラクタの描画（1340行），消去（1380行）の二つだけでした。**リスト4，5**は，画面の退避（1330行），キャラクタの描画（1340行），キャラクタの消去（1380行）の三つが行なわれています。処理が増えた分，**リスト4，5**は**リスト2，3**にくらべて少し遅くなっていることに気づかれた方も多いと思います。背景を考慮に入れると遅くなる――というわけです。

その中間的な手法があります。**リスト6**のXORを使う方法です（**写真6**）。キャラクタをXORで表示し，消すかわりに，同じ場所に同じキャラクタを再びXORで描くのです。こうすると，もとの背景にもどるのです。これはXORの，2回使うともとにもどる，という性質を使っています。つまり，

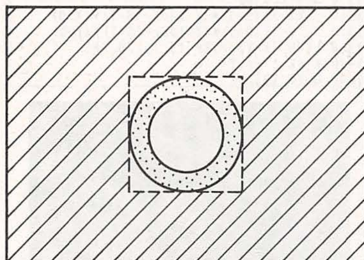
A XOR B XOR B＝A

というわけです。これなら，画面操作は計2回で，**リスト4，5**よりは速くなります。反面，XORで描いているため，キャラクタの色が変わってしまったりもします。

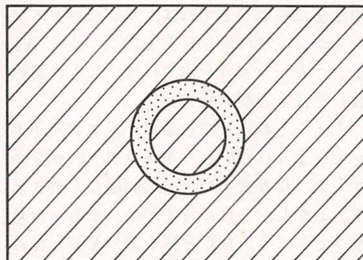
★　★　★

ロジカル・オペレーション，どうでしたでしょうか。MSX2はスプライトがあるので，COPY命令を使ってキャラクタを描く必要はあまりないかもしれません。が，スプライトにも色や枚数などに制限があるので，スプライトを補佐する形でうまく使うと，画面をより美しくすることが容易にできると思います。そのとき，ロジカル・オペレーションが，重ね合わせに力を発揮してくれるでしょう。





《第1図》ロジカル・オペレーションPSETで背景にキャラクタを描くと



《第2図》ロジカル・オペレーションTPSETで背景にキャラクタを描くと

《リスト4》背景を消さずにキャラクタを動かす。ただし周辺は消えている。リスト3に1330行を追加，1380行を変更している

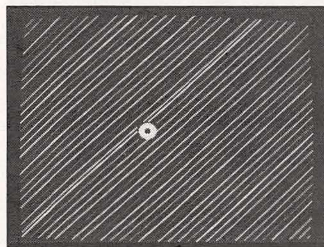
```
1000 '---------------------------------
1010 'SAMPLE 4 LOGICAL OPERATION DEMO 4
1030 '---------------------------------
1100 COLOR 15,0,0
1110 SCREEN 5
1120 DIM G%(66)
1130 DIM H%(66)
1140 CIRCLE (8,8),7,2 : PAINT (8,8),2,2
1150 CIRCLE (8,8),4,9 : PAINT (8,8),9,9
1160 CIRCLE (8,8),2,0 : PAINT (8,8),0,0
1170 COPY (0,0)-(15,15) TO G%
1180 '
1190 CLS
1200 C=0
1210 FOR I=0 TO 211 STEP 8
1220   LINE ( I,  0 )-( 0   ,I),C+2
1230   LINE (255,212-I)-(256-I,211),C+2
1240   C=(C+1) MOD 14
1250 NEXT
1260 FOR I=212 TO 255 STEP 8
1270   LINE (I,0)-(I-211,211),C+2
1280   C=(C+1) MOD 14
1290 NEXT
1300 '
1310 X=100 : Y=100
1320 '
1330 COPY (X,Y)-STEP(15,15) TO H%
1340 COPY G% TO (X,Y),,PSET
1350 S=STICK(0)
1360   XX=X+(S=3)*(X<240)-(S=7)*(X>0)
1370   YY=Y+(S=5)*(Y<196)-(S=1)*(Y>0)
1380 COPY H% TO (X,Y)
1390 X=XX : Y=YY
1400 GOTO 1320
```

《リスト5》背景を消さずにキャラクタを動かす。円の周辺も背景のまま。1340行を変更している

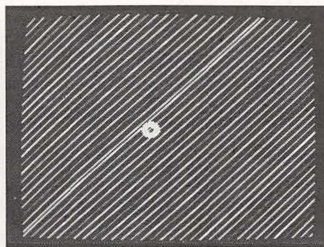
```
1000 '---------------------------------
1010 'SAMPLE 5 LOGICAL OPERATION DEMO 5
1030 '---------------------------------
1100 COLOR 15,0,0
1110 SCREEN 5
1120 DIM G%(66)
1130 DIM H%(66)
1140 CIRCLE (8,8),7,2 : PAINT (8,8),2,2
1150 CIRCLE (8,8),4,9 : PAINT (8,8),9,9
1160 CIRCLE (8,8),2,0 : PAINT (8,8),0,0
1170 COPY (0,0)-(15,15) TO G%
1180 '
1190 CLS
1200 C=0
1210 FOR I=0 TO 211 STEP 8
1220   LINE ( I,  0 )-( 0   ,I),C+2
1230   LINE (255,212-I)-(256-I,211),C+2
1240   C=(C+1) MOD 14
1250 NEXT
1260 FOR I=212 TO 255 STEP 8
1270   LINE (I,0)-(I-211,211),C+2
1280   C=(C+1) MOD 14
1290 NEXT
1300 '
1310 X=100 : Y=100
1320 '
1330 COPY (X,Y)-STEP(15,15) TO H%
1340 COPY G% TO (X,Y),,TPSET
1350 S=STICK(0)
1360   XX=X+(S=3)*(X<240)-(S=7)*(X>0)
1370   YY=Y+(S=5)*(Y<196)-(S=1)*(Y>0)
1380 COPY H% TO (X,Y)
1390 X=XX : Y=YY
1400 GOTO 1320
```

《リスト6》中間的な方法，XORを使ってキャラクタを動かす。キャラクタの色が変わる場合がある。1340行と1380行を変更，1330行がない

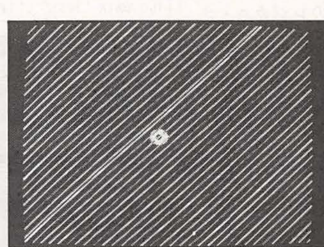
```
1000 '---------------------------------
1010 'SAMPLE 6 LOGICAL OPERATION DEMO 6
1030 '---------------------------------
1100 COLOR 15,0,0
1110 SCREEN 5
1120 DIM G%(66)
1140 CIRCLE (8,8),7,2 : PAINT (8,8),2,2
1150 CIRCLE (8,8),4,9 : PAINT (8,8),9,9
1160 CIRCLE (8,8),2,0 : PAINT (8,8),0,0
1170 COPY (0,0)-(15,15) TO G%
1180 '
1190 CLS
1200 C=0
1210 FOR I=0 TO 211 STEP 8
1220   LINE ( I,  0 )-( 0   ,I),C+2
1230   LINE (255,212-I)-(256-I,211),C+2
1240   C=(C+1) MOD 14
1250 NEXT
1260 FOR I=212 TO 255 STEP 8
1270   LINE (I,0)-(I-211,211),C+2
1280   C=(C+1) MOD 14
1290 NEXT
1300 '
1310 X=100 : Y=100
1320 '
1340 COPY G% TO (X,Y),,XOR
1350 S=STICK(0)
1360   XX=X+(S=3)*(X<240)-(S=7)*(X>0)
1370   YY=Y+(S=5)*(Y<196)-(S=1)*(Y>0)
1380 COPY G% TO (X,Y),,XOR
1390 X=XX : Y=YY
1400 GOTO 1320
```



《写真4》リスト4の実行画面



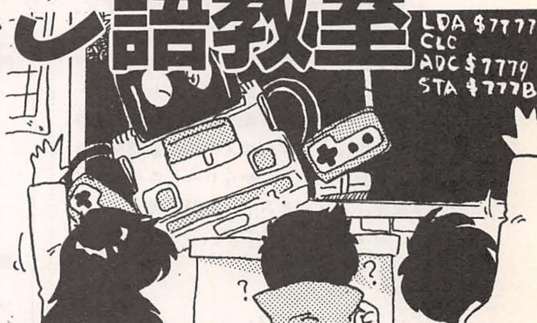
《写真5》リスト5の実行画面



《写真6》リスト6の実行画面

★ファミコン・ユーザー必読のコーナー★

ファミコン・マシン語教室



6時間目

アドレッシングについて学ぼう!

断空我

「人生とは重き荷を背おいて遠き道を行くがごとし」。私も最近になってこの言葉の持つ意味の深さを痛感しているしだいです。まあ，ともあれ，マシン語の習得もそこまでは大変ではありませんが，一朝一夕にマスターできるものではないので，あせらずにいきましょう。

もし，今までのことが十分とはいかないまでも8割ぐらい理解していれば，マシン語をマスターする日は近いでしょう。さて，今回はアドレッシングの説明といきましょう。

アドレッシング

6502（ファミコンのCPU）には，13種類のアドレッシングがありますが，大きくわけると，つぎの二つに大別されます。

○インデックスト・アドレッシング

○ノンインデックスト・アドレッシング

この二つのちがいというのは，アドレッシングの際，インデックス・レジスタ（アドレスの指定をするときに補助する）を使うか使わないかということです。参考までに，6502の持っている主なレジスタを第1図に載せておきます。

ノンインデックスト・アドレッシング

アドレッシングの際，インデックス・レジスタを使わないで処理する方式で，以下のものがあります。

●インプライド(Implied)アドレッシング

これは，3時間目(5月号)のRTS（データが送られる用意が完了したことを示す記号）のところでも説明したように，1バイトの命令です。つまり，OP（オペレーション）コードだけで，アドレスの指定はしていないのです。

したがって，このアドレッシングは，レジスタを操作する命令に使われているだけです。

●アブソリュート(Absolute)アドレッシング

これも3時間目にでてきましたよね。2バイトの値でアドレスを指定するようになっています。OPコードともあわせて，3バイトの命令になります。

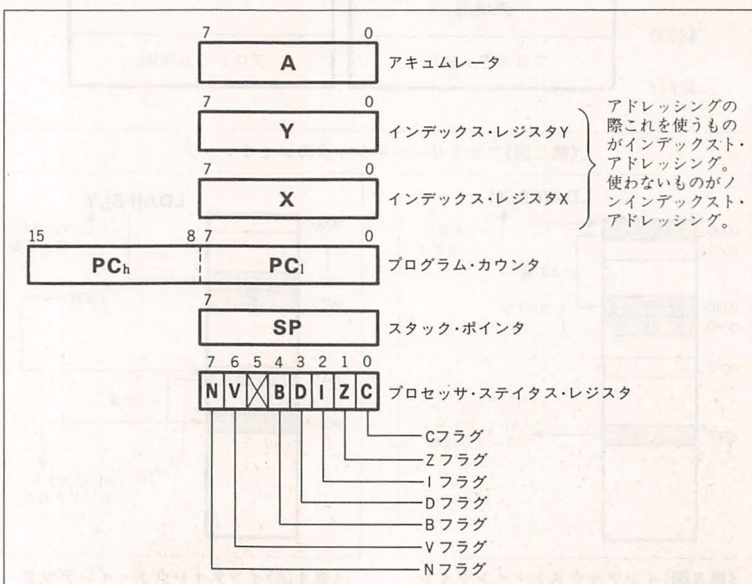
●ゼロページ(Zero Page)アドレッシング

6502の場合，256($100)番地をひとまとめにしてページと呼んでいます。アドレスは，0から65535($FFFF)までなので，256ページ分になるということはわかりますよね。ところで，アドレスが0から255までなら1バイトの値でアドレスが指定できます。そこで，6502には，ゼロページ（0から255までのメモリ）だけをアドレッシングするゼロページ・アドレッシングがあります。早い話，アブソリュート・アドレッシングの1バイト版と考えてもいいでしょう。

なぜこんなアドレッシングがあるかというと，ゼロページ・アドレッシングなら，命令が2バイトですみます。したがって，メモリも少なくてすむし，しかも実行速度が速いのです。

6502にとって，このゼロページは特別なメモリで，ワーク（作業）用としてシステムが利用しています。また，レジスタの少なさをカバーしているのです。

```
例)
  STA  $FF
        ↓機械語にすると
  85    FF(16進)
※アキュムレータの内容を$00FF
  にストアします。
```



《第1図》CPU6502の持っている主なレジスタ(一時的に記憶する回路)

なお，参考として**第2図**にメモリマップを載せておきます。

●イミディエイト（Immediate）アドレッシング

これは，アドレスを指定するというよりも，直接値を指定するアドレッシングです。つまり，時間的遅れもなく，外部から何ら処理を受けていないアドレスの生のデータそのものをアドレッシングする方式です。

たとえば，Aレジスタに$03をロードさせたい場合，わざわざメモリに$03を書き込んでおいて，そこからロードさせるのではなく，プログラム中に$03を書き込んでしまおうというわけです。

```
例）
  LDA    #03
       ↓ 機械語にすると，
  A9     03 (16進)
```

●リラティブ(Relative)アドレッシング

これは日本語に訳すと相対番地指定といったところです。先月号（5時間目）のブランチ命令のところでも簡単に説明しましたが，アドレスを2の補数で相対的に指定するのです。何を基準にするのかというと，それは，PC（プログラム・カウンタ）です。PCはこれから実行しようとしているプログラムのアドレスをさしているので，実際にはつぎの命令の先頭番地になります。

例）

アドレス	ニーモニック	ジャンプしたいアドレス
7000	BEQ	7048
7002	LDA	#03
⋮	⋮	⋮
7048	STA	$8000

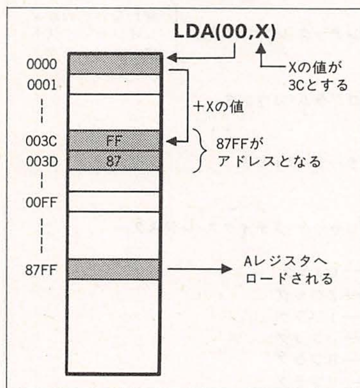
機械語にすると

アドレス	マシン語	マシン語	
7000	F0	46	←7048−7000
7002	A9	03	
⋮	⋮	⋮	
7048	8D	00 80	

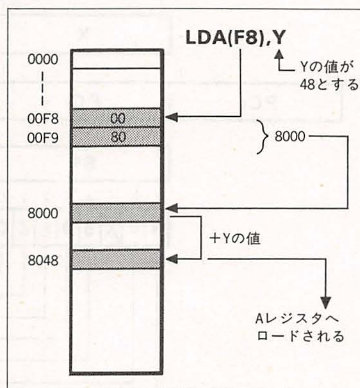
※$7000からZフラグが立っているとき$7048へブランチする

	V1，V2の場合	V3の場合
$0000	ワークRAM（ファミコン本体内にある）	ワークRAM（ファミコン本体内にある）
$0800	未使用	未使用
$2000	システム用	システム用
$6000	未使用	ワークRAM（BASICカセット内）
$7000	ワークRAM（BASICカセット内）	未使用
$7800	未使用	
$8000	プログラムROM	プログラムROM
$FFFF		

《第2図》ファミリーベーシックのメモリマップ



《第3図》インデックスト・インダイレクト・アドレッシングによるロード例



《第4図》インダイレクト・インデックスト・アドレッシングによるロード例

なお，リラティブ・アドレッシングは，127〜128までの範囲でしかアドレッシングできません。

●アキュムレータ(Accumlator)アドレッシング

このアドレッシングは，メモリではなくアキュムレータを指定するものです。このアドレッシングの命令は少なく，シフトやローテート命令だけです。

インデックスト・アドレッシング

アドレッシングの際，インデックス・レジスタを用いて行なう方式です。

じつは，このインデックスト・アドレッシング，これを理解できないと，マシン語のプログラムを作れないといっても言い過ぎでないくらい重要です。気をひきしめていきましょう。

●インデックス・レジスタ

インデックスト・アドレッシングの主役はこのインデックス・レジスタなので，これについて少々くわしく説明をしておきましょう。

6502には，XとYの二つのインデックス・レジスタがあります。しかし，このレジスタは8ビットなので，少々不便に感じるかもしれません（アドレスは16ビットで表されているから)。ところが，そのかわり6502には強力なアドレッシングが用意されているのです。

インデックス・レジスタはアドレッシングに用いられるだけでなく，カウンタ（数を数ぞえるもの）に使うことができます。そのための命令として，

INX (incremenf index register X by one)

INY (increment index register Y by one)

DEX (decrement index register X by one)

DEY (decrement index register Y by one)

があります。INX（インクリメントXレジスタ）はXレジスタの値を1増やします(カウント・アップ)。DEX（デクリメントXレジスタ）はINXの反対でXレジスタの値を1減らします(カウント・ダウン)。フラグはZとNが変化するので，レジスタの値が0になったかどうか調べられます。

```
例）      3回ループさせる。
   7000  LDX  #03
           ⋮
         DEX
         BNE  7000
```

インデックス・レジスタの命令として，その他に，

TAX (transfer accumulator to index

X)

TAY (transfer accumulator to index Y)

TXA (transfer index X to accumulator)

TYA (transfer index Y to accumulator)

といったものがあります。TAXはアキュムレータの内容をXレジスタに転送（コピー）します。TXAは，その反対にXレジスタの内容をアキュムレータに転送します。

●インデックス付きアブソリュート・アドレッシング

アブソリュート・アドレッシングにインデックスを加えたアドレッシングで，

LDA　$8000, X

とすれば，アキュムレータには$8000＋X番地の内容がロードされます。

●インデックス付きゼロページ・アドレッシング

ゼロページ・アドレッシングにインデックスを加えたアドレッシングで，

LDA　$80, X

とすれば，アキュムレータには$0080＋X番地の内容がロードされます。ただし，ゼロページからでられないので，FFを越えると00にもどります。つまりアドレスの上位1バイトは必ず0になります。

●インデックスト・インダイレクト・アドレッシング

この長い名前のアドレッシングは，間接的にアドレスを指定するアドレッシングです。このアドレッシングには，ゼロページのメモリとXレジスタが使用されます。

では，どのようにしてアドレスを指定するのかというと，インデックス付きゼロページ・アドレッシングのようにして，あるメモリを指定します。そして，そこからの2バイトをアドレスの値とします。

（例）LDA（$00, X）

このようにするとアキュムレータには，$0000+Xを下位バイト，$0001＋Xを上位バイトにしたアドレスの値がロードされます（**第3図**）。

●インダイレクト・インデックスト・アドレッシング

このアドレッシングも間接的にアドレスを指定するアドレッシングです。このアドレッシングには，ゼロページのメモリとYレジスタが使用されます。まず，ゼロページ・アドレッシングのようにして，あるメモリを指定します。そして，そこからの2バイトとYレジスタで，インデックス付きアブソリュート・アドレッシングのようにしてアドレスを指定します。

（例）LDA（F8），Y

このようにすると，アキュムレータには$00F8を下位バイト，$00F9を上位バイトにした値にYレジスタを加えたアドレスの値がロードされます。（**第4図**）。

おわりに

おまけとして，今まででてきたOPコードとアドレッシングの命令表を付けましょう。**第1表**です。

★

いかがでしたか。ちょっとむずかしくなってきた感のあるこのコーナー。来月は実際に簡単なプログラムを組んで，マシン語の働きを目で理解してみよう！という予定です。お楽しみに！

《第1表》OPコードとアドレッシングの命令表

ニーモニック	オペレーション	アドレッシング												フラグの変化			
		イミディエイト	アブソリュート	ゼロページ	カキュムレータ	インプライド	インデックスト インダイレクト	インダイレクト インデックスト	インデックス・ゼロページ X	インデックス・ゼロページ Y	インデックス・アブソリュート X	インデックス・アブソリュート Y	リラティブ	N	Z	C	V
ADC	A+M+C→A	69	6D	65			61	71	75		7D	79		✓	✓	✓	✓
AND	A∧M→A	29	2D	25			21	31	35		3D	39		✓	✓		
BCC													90				
BCS													B0				
BEQ													F0				
BIT	A∧M		2C	24											✓		
BMI													30				
BNE													D0				
BPL													10				
BVC													50				
BVS													70				
CLC	X→C					18										0	
CLV	O→V					B8											0
CMP	A−M	C9	CD	C5			C1	D1	D5		DD	D9		✓	✓	✓	
CPX	X−M	E0	EC	E4										✓	✓	✓	
CPY	Y−M	C0	CC	C4										✓	✓	✓	
DEC	M−1→M		CE	C6					D6		DE			✓	✓		
DEX	X−1→X					CA								✓	✓		
DEY	Y−1→Y					88								✓	✓		
EOR	A⊻M→A	49	4D	45			41	51	55		5D	59		✓	✓		
INC	M+1→M		EE	E6					F6		FE			✓	✓		
INX	X+1→X					E8								✓	✓		
INY	Y+1→Y					C8								✓	✓		
JMP			4C														
LDA	M→A	A9	AD	A5			A1	B1	B5		BD	B9		✓	✓		
LDX	M→X	A2	AE	A6						B6		BE		✓	✓		
LDY	M→Y	A0	AC	A4					B4		BC			✓	✓		
ORA	AVM→A	09	0D	05			01	11	15		1D	19		✓	✓		
SBC	A−M−C̄→A	E9	ED	E5			E1	F1	F5		FD	F9		✓	✓	✓	✓
SEC	I→C					38											
STA	A→M		8D	85			81	91	95		9D	99					
STX	X→M		8E	86						96							
STY	Y→M		8C	84					94								
TAX	A→X					AA								✓	✓		
TAY	A→Y					A8								✓	✓		
TXA	X→A					8A								✓	✓		
TYA	Y→A					98								✓	✓		

※✓印はフラグが変化するという意味

中級編 ●短期集中講座● by Yu-You

ミュージックプログラムマスター大作戦

——キミもゲーム・ミュージック・プログラムを作ってみよう！——

みなさん，こんにちは，Yu-Youです。さて，先月のＰＳＧに関しての講座はいかがでしたか？　今月の中級編その２は，予告どおり，「ドラム」について，みなさんにすべてを伝授したいと思います。

さあ，気合いを入れていくぞー。

Lesson 1　ドラムとは…

一言で"ドラムス"と言われるこの楽器，音楽の中では，どのような役割を持っているのでしょうか。僕の頭の中にあるドラムとは，

① リズムを取る。
② 曲間の間合いをうめる。
③ 一つのメロディとして使われている。

このように考えられるわけですが，他にも考えられることがたくさんあると思います。まあ，とにかく，ドラムとは音楽に欠かせないものなのです。それが証拠に，世界中の音楽には，ドラム(パーカッション)が使われていますね。オーケストラではティンパニー，日本の古典音楽には小鼓（こつづみ）をはじめとする和太鼓の数々，アフリカの土人の祭にだって，ちゃんと太鼓がでてくるよネ‼

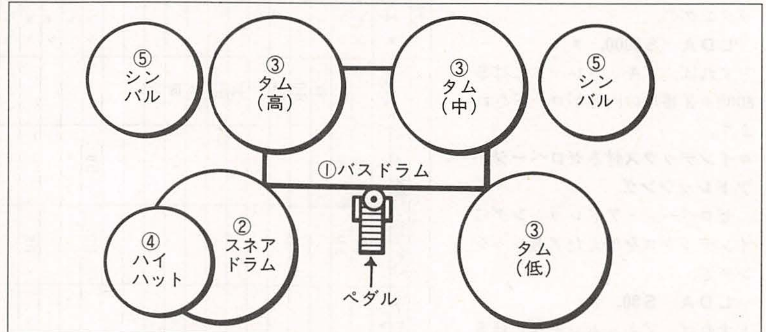
なに？ナットクできないだって？　よ〜し，それじゃ，ためしにアウトランなんかのＶＧＭプログラムをドラムぬきで演奏してみたまえ‼　ネ，ぜんぜんハリがなくなるでしょう。

そんなドラムスに関するすべてを今回の講座で伝授するわけだから，それが持つ意味の重要さに気付いてくれるよネ‼

Lesson 2　ドラムス・セット

今回この講座でやるドラムというのは，ジャズやロックなんかに使われるドラムと同じ。ほら，ロックバンドの一番うしろのほうに，たくさんの太鼓が並んでたりするでしょ。あのドラムの集まりを，ドラムス・セットと呼ぶんです。

基本的に，５種類のパーカッションが集まっているあのセット…。では，それぞれの楽器について説明することにしましょう(第１図)。



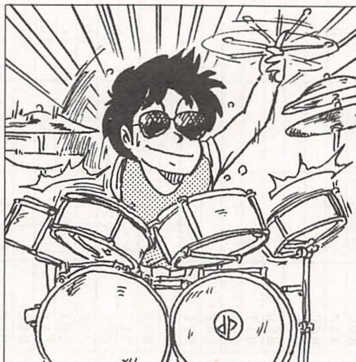
《第１図》ドラムス・セットの各楽器の名称（上から見た図）

①バスドラム：基本的なリズムをとるためのドラム。一番大きいだけあって，「ドン，ドン」という感じの重い音をだす。足でペダルをふんで鳴らす。

②スネアドラム：わりと軽い音をだすドラム。オーケストラなんかで使う小太鼓と似たようなもの。音は「パシ〜ン」

③タムタム：基本的には，高，中，低音の３種類がついている。ドラムス・セットの中で唯一音程を持つ…？　スペースハリアーのオープニングＢＧＭの最後に鳴っている「タタタタ……」というドラム音がタムである。

④ハイハット：２枚の金属板（シンバル）を重ね合わせているパーカッション。オープン(開いているときの音)と，クローズ(閉じているときの音)を使いわける。



「シャッ」とか，「チッ」とかいう音をだす。

⑤シンバル：たいていのセットには，ライドとクラッシュという２種類ついている。それぞれ高音用と低音用で，ケース・バイ・ケースで使いわける。音質そのものに大差はなく，「ジュワ〜〜ン」という感じの音をだす。

とまあこんな感じですネ‼

Lesson 3　コンピュータでドラムを表現する

これは，ＦＭ音源機種であるか，ＰＳＧ機種であるかによっても作りかたがちがいます。まずは，それぞれの機種についての注意点，その他いろいろを説明したいと思います。

——ＦＭ音源機種——

単にＦＭ音源機種といっても，ＹＭ－2203（88ＳＲなど)を使っているか，ＹＭ－2151（Ｘ68000など)を使っているかによってわけられます。

●**2203**：最も理想的なのは，ドラム系をＦＭ音源でだし，シンバル系，スネアのノイズなどをＰＳＧでだす方法だと思います。しかし，時と場合によっては，ＦＭ音源を使えない場合が考えられます。そんなときは，ドラム，ノイズともＰＳＧで表現するのが良い方法でしょう。ま，どっちにしてもドラムスに２チャンネル使うのが理想と言えます。

●**2151**：こちらもまた２声使うのが理想と

〈リスト1〉PSG機種のバスドラムの音色サンプル・リスト

```
10 '     list   1
20 '     psg    bass drum
30 '
100 PLAY"t150v15l64o2ev13e-v10dv7d-r4
```

〈リスト2〉PSG機種のタムの音色サンプル・リスト

```
10 '     list   2
20 '     psg    tom tom
30 '
100 PLAY"t150v15l64o3v15bv13b-v11av9a-r4
110 PLAY"t150v15l64o3v15gv13g-v11fv9er4
120 PLAY"t150v15l64o3v15ev13e-v11dv9d-r4
```

言えます。ただし，この音源にはPSGがついていないので，シンバルなんかのノイズ音もFM音源で表現することになります。

PSG機種の場合

こちらは，PSGオンリー（X1など）とファミコンについて考えてみます。

●**PSGオンリー**：なんと言っても，X1などにはPSG3声しかついていません。よって，ドラムに2声も使うなどといったぜいたくはできないのです。ベストは，ハイハットとスネアドラムを常時ノイズオンリーで鳴らしておき，タムを割込みで鳴らす方法がよいでしょう。ちなみに，タムにするときは，ノイズからトーンに切り変えることをお忘れなく。

●**ファミコン**：2声使うのが良い方法と言えます。注意点としては，1チャンネルをタムなどに使用し，ノイズ・チャンネルをスネアやハイハットに使用するのが理想的だと考えられます。

Lesson 4 音色

さて，ドラムの音色ですが，これはどうでしょう。

まずは簡単なPSGの方法から見ていきます（ファミコンも同じ）。

●**バスドラム，タム：（リスト1，2）**

基本的なこの音のだしかたはまったく同じです。64分音符を使い，音程を半音ずつずらしながら，それと同時に音量もさげる。

●**スネア，ハイハット**：こちらのほうは，ノイズだけですのでリストは省略します。スネアは，S9M2000ぐらいのエンベロープをかけ，ハイハットは，S9M300ぐらいのエンベロープで鳴らすのが理想です。もちろん，それぞれの曲調，好みに合わせて調整してください。

つぎに，FM音源機種はといいますと，

●**YM－2203**：タム，バスドラムについては，LFOをうまく使いこなすことが大切です。たとえば，88SR系のLFOについては，スピードを1500，PMDを127，PMSを10ぐらいに，そして，0番の波形を使って鳴らすと，ストンと落ちるようなタムやバスドラムができるはずです。

つぎにノイズのほうですが，こちらは個人の好みによって周波数を変えると良いでしょう。基本の周波数は6ぐらいだと思い

〈リスト3－1〉FM音源YM－2203機種（PC－88SR）のバスドラムの音色サンプル・リスト

```
10 '     list 3-1
20 '     bass drum  for PC-8801SR
30 '
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:DIM PL1%(4,9)
110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ PL1%(X,Y):NEXT Y,X:CMD VOICE PL1%
120 '
130 '       AF  OM  WF  SY SPEED  PMD AMD PMS       Bdrum
140 DATA  60, 15,  0,  1, 1200,-100,  0, 10       ,0,0
150 '       AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
160 DATA  31,  6,  1,  6,  1,  2,  0,  0,  0,  0
170 DATA  31, 24,  9,  8,  9,  0,  0,  0,  0,  0
180 DATA  31, 25, 10,  7,  6, 17,  0,  0,  0,  0
190 DATA  31, 10, 13,  9,  9,  0,  0,  1,  0,  0
200 CMD PLAY"t150v15l16q4o3c8
```

〈リスト3－2〉FM音源YM－2203機種（PC－88SR）のタムの音色サンプル・リスト

```
10 '     list 3-2
20 '     tom tom  for PC-8801SR
30 '
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:DIM PL1%(4,9)
110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ PL1%(X,Y):NEXT Y,X:CMD VOICE PL1%
120 '
130 '       AF  OM  WF  SY SPEED  PMD AMD PMS       drum
140 DATA  60, 15,  0,  1, 1200,-100,  0, 10       ,0,0
150 '       AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
160 DATA  31,  6,  1,  6,  1,  2,  0,  0,  0,  0
170 DATA  31, 24,  9,  8,  9,  0,  0,  0,  0,  0
180 DATA  31, 25, 10,  7,  6, 17,  0,  0,  0,  0
190 DATA  31, 10, 13,  9,  9,  0,  0,  1,  0,  0
200 CMD PLAY"o4t150v15l16q4b32b32bbbg32g32ggge32e32eee
```

〈リスト3－3〉FM音源YM－2203機種（PC－88SR）のスネアドラムの音色サンプル・リスト

```
10 '     list 3-3
20 '     snare drum   for PC-8801SR
30 '
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:DIM PL1%(4,9)
110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ PL1%(X,Y):NEXT Y,X:CMD VOICE PL1%
120 '
130 '       AF  OM  WF  SY SPEED  PMD AMD PMS       drum
140 DATA  60, 15,  0,  1, 1200,-100,  0, 10       ,0,0
150 '       AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
160 DATA  31,  6,  1,  6,  1,  2,  0,  0,  0,  0
170 DATA  31, 24,  9,  8,  9,  0,  0,  0,  0,  0
180 DATA  31, 25, 10,  7,  6, 17,  0,  0,  0,  0
190 DATA  31, 10, 13,  9,  9,  0,  0,  1,  0,  0
200 CMD PLAY"t150v14l16q4o4e4",,,,,"t150s9m3000y7,28y6,8a4
```

〈リスト4〉FM音源YM－2151機種（X68000）のバスドラム，タム，スネアドラム，ハイハットの音色サンプル・リスト

```
 10 /* list 4
 20 /* drums program for X68000
 30 /*
100 m_init()
110 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256]
120 str bd$[256],sd$[256],t1$[256],t2$[256],t3$[256]
130 str t1o$[256],t2o$[256],t3o$[256]
140 for i=1 to 2:m_alloc(i,10000):next
150 for i=1 to 2:m_assign(i,i):next
160 /*
170 dim char bdrum(4,10)={
180 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        BASS DRUM
190       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
200 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
210       31,  0,  0,  6,  0,  2,  0,  0,  0,  0,  0,
220       31, 20, 15,  8, 10, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
230       31, 17, 10,  7,  6, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
240       31, 10, 10,  9,  9,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
250 m_vset(73,bdrum)
260 /*
270 dim char tom(4,10)={
280 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        TOM
290       62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
300 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
310       31, 15, 10,  6,  1,  5,  0,  0,  0,  1,  0,
320       31, 25, 15,  7,  7,  1,  0,  1,  0,  0,  0,
330       31, 14, 11,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
340       31, 16, 12,  9, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
350 m_vset(74,tom)
360 /*
370 dim char snare(4,10)={
380 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        SNARE
390       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410       31,  0,  0,  6,  0,  5,  0,  0,  0,  1,  0,
420       31, 16, 13,  8,  5,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
430       31, 15, 20,  7,  7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
```



ます。

リスト3を参照してください。

●YM−2151系：こちらは，X1系であるか，X68000であるかによってちがいますが，基本的には，それぞれの音色を作っておいて，同チャンネル内で音色切り変えを使用するのがいいと思います。**リスト4**を参照してください。

まあ，こんな感じなんですが，リストを見て，各自好みの音色にエディットしてみてもよいでしょう。

最後に，ドラムは音楽の基本だ！

```
440      31, 13, 10,  6, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
450 m_vset(75,snare)
460 /*
470 dim char hat(4,10)={
480 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN       HI-HAT
490      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
500 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
510      31, 15, 13,  5, 13,  0,  0, 15,  3,  1,  0,
520      26, 16, 10,  5, 10,  0,  0, 10,  3,  2,  0,
530      25, 16, 10,  5, 10,  0,  0,  3,  0,  3,  0,
540      31, 17, 13,  7, 10,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
550 m_vset(76.hat)
560 m_tempo(150)
570 sd$="l4@75"
580 bd$="l8@73"
590 t3$="l64b&b-&a&a-"
600 t1$="<l64g&g-&f&e>"
610 t2$="<l64e-&d&d-&c>"
620 t3o$="l64b&b-"
630 t1o$="<l64@74g&g->"
640 t2o$="<l64e-&d>"
650 a0$="@v127o3q2"
660 m_trk(1,a0$)
670 a0$="|:4"+bd$+"cr"+sd$+"c:|"+bd$+"crcrcrcrcr"
680 a1$="|:2"+t1o$+":||:3"+t1$+":|"
690 a2$="|:2"+t2o$+":||:3"+t2$+":|"
700 a3$="|:2"+t3o$+":||:3"+t3$+":|"
710 m_trk(1,a0$+a1$+a2$+a3$)
720 /*
730 a0$="v 8l16q6o3@76
740 m_trk(2.a0$)
750 a0$="|:32a:|
760 m_trk(2,a0$)
770 m_play()
```

FM音源110番



X1用のFM音源ボード（CZ−8BS1）の長所や短所があったら教えてください。

〔群馬県富岡市・ごんたくん17才〕



X1用のFM音源ボードにはYM−2151というFM音源チップがのっているんです。これは，X68000にのっているものと同じで，FM音源8重和音を同時に発声できるという強者だぜ!!

このくわしい機能などは，誌面のつごう上くわしくは書けませんが，長所と短所だけを簡単に紹介しておこうと思います。

長所
①FM音源8重和音が同時発声できる。
②非整数倍々音を発生させることができる。
③ステレオにでき，左右別々の音がでる。

短所
①88SRなどに使われているYM2203にくらべて，ハープシコード系の音が弱い。
②PSGがのっていないので，低い周波数のノイズしかでない。



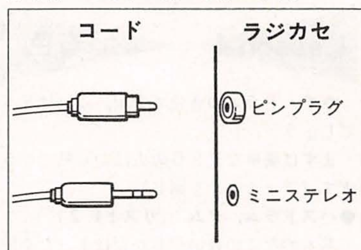
コンニチワ，Yu-You先生。僕は88FRでゲーム・ミュージックを楽しんでいます。

最近，ベーマガを読んでいると，「必ずラジカセ等につないで聞いてください」というようなことが書いてありますが，つなぎかたがわかりません。教えてください。

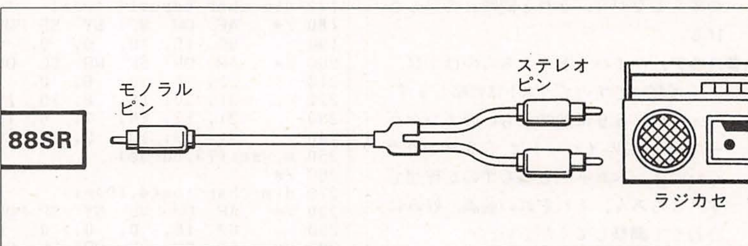
〔宮城県仙台市・小山くん13才〕



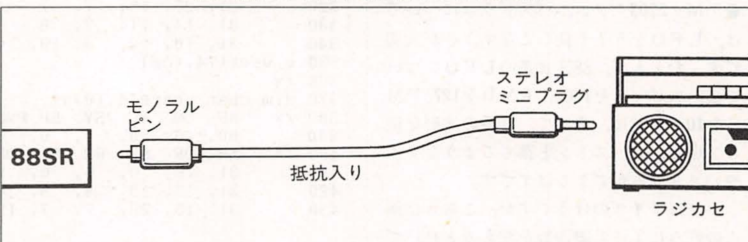
これは，けっこう質問が多かったです。君のラジカセの入力端子がピンプラグであるか，ミニ・ステレオ・プラグであるかによって変わります（第2図参照）。88FRの出力端子はピン方式なので，もし君のラジカセがピンプラグ方式なら**第3図**のようなコードを，ミニ・ステレオ・ジャックなら，**第4図**のようなコードを電器店に行って買うといいと思います。ただし，後者の場合は，抵抗入りと書かれたコードを買ったほうがいいと思います。そうしなければ，音がわれることがあるからです。ちなみに，僕のステレオは，ピン入力方式で，ボクはこのコードを自作しました。腕に自信のある人は，自分で作ったほうが安いと思います。



《第2図》ラジカセの入力端子の例



《第3図》ピンプラグ方式のラジカセの場合

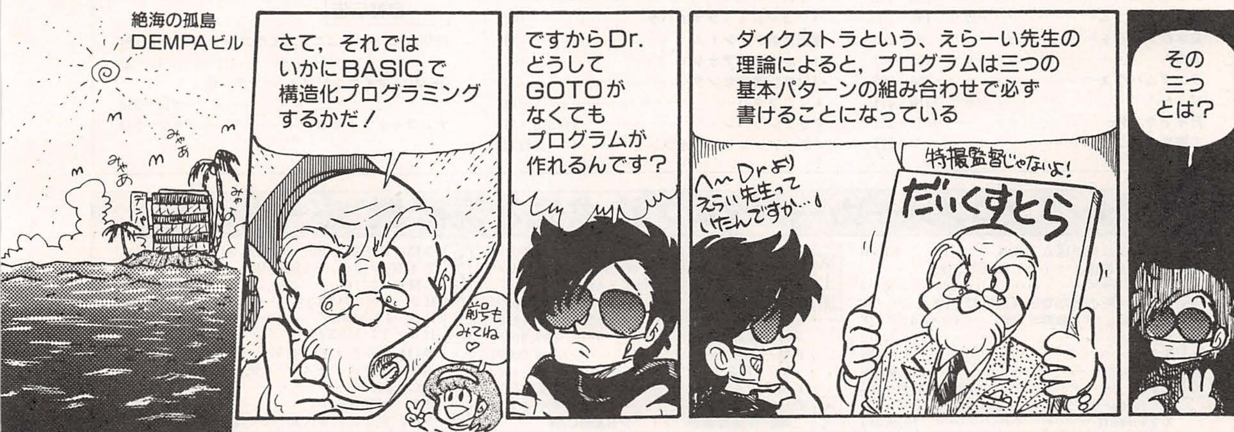


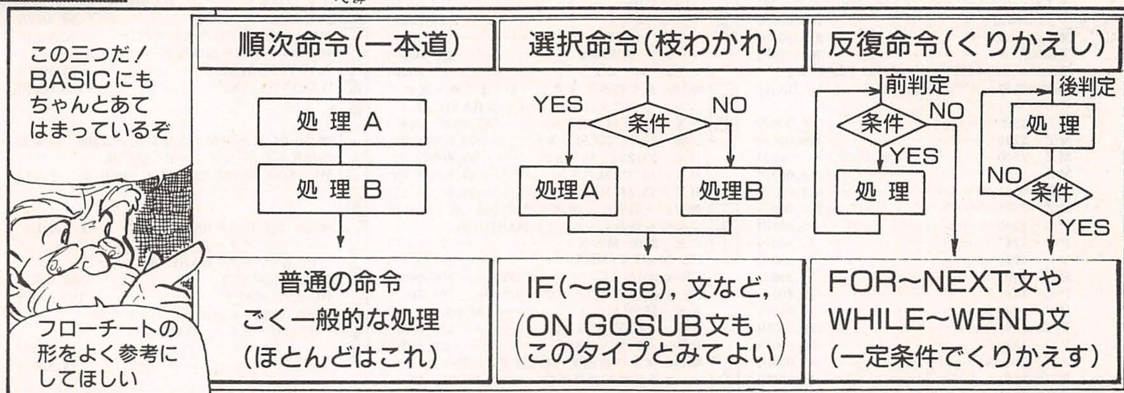
《第4図》ミニ・ステレオ・ジャック方式のラジカセの場合

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉓

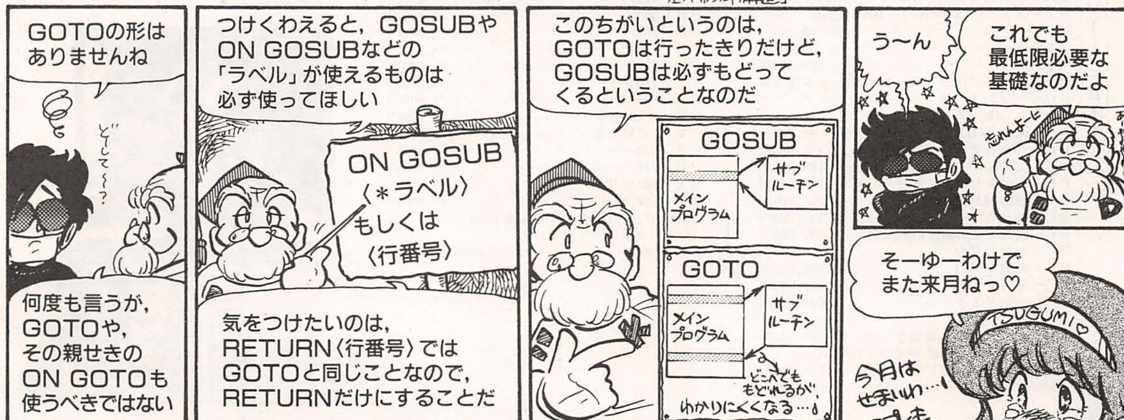
――構造化プログラミングとは何か？ パートII――　by　くりひろし

★今回は構造化プログラミングをするための，三つの基本パターンについてです。
★フローチャートの形でみると，実際には四つのパターンがあるのですが，目的は同じくりかえし命令なので，前判定型の反復命令と後判定型の反復命令ということにして，一つのパターンとします。
★さて，前回も使ってはいけないといったGOTO命令などの，いわゆる「無条件ジャンプ」命令ですが，このパターンは基本パターンには含まれません。なぜでしょう？便利で簡単であるにもかかわらず……。
★基本パターンをよく見てもらうとわかりますが，いずれも入口と出口はひとつずつしかありません。GOTO文を使うと，それが複数になってしまい，わかりやすくする構造化プログラミングの大前提からはずれてしまうためです。ではまた来月！





▲むずかしくいうと，上のパターンを構造化プログラミングのための「基本制御構造」といいます。



広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒545 大阪市阿部野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部 「マイコンBASIC」係
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
X1turboII……178,000円
X1G……118,000円(モデル30)
X1turboIII……168,000円
X1turboZ……218,000円
X68000……369,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
MZ－2861……328,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801FHmodel30……168,000円
PC－8801MH……208,000円
PC－88VA……298,000円
PC－9801LTmodel1……238,000円
PC－9801UV21……318,000円
PC－9801VM21……390,000円
PC－9801VX2……433,000円
PC－9801VX4……693,000円
(主なもの)

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6 (第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
MB－H70(MSX2)……138,000円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－30F(MSX2)……138,000円
V－25(MSX2)……69,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
HX－30/32(MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－3000(MSX)……79,800円
FS-5000F2(MSX2)……158,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)
FS－4600F(MSX2)……138,000円
FS－A1(MSX2)……29,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6 (新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800円
MX－101(MSX)……19,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
PC－286……378,000円(モデル1)

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777C……168,000円
HB－F900(MSX2)……148,000円
HB－F1(MSX2)……32,800円
HB－T7(MSX2)……59,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガエンタープライセス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋電機

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱情報システム事業本部業務部「マイコンBASIC」係
WAVY23(MSX2)……32,800円
WAVY77(MSX2)……138,000円

三菱電気

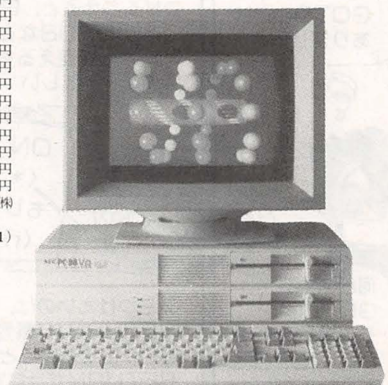
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4 (霞山ビル) 日本ビクター㈱インフォメーションセンター－PCM「マイコンBASIC」係
HC－90(MSX2)……168,000円
HC－95(MSX2)……198,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60
任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体) 14,800円



創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………………秋葉原の東映無線



通販センター

通信販売・クレジット

TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 (当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-9801U2
¥298,000
超特価
¥128,000

PC-9801UV21
¥318,000

注番B8-01
PC-9801U2
+FTC-12GTS-A(12"カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥391,000➡58%OFF ¥168,000

注番B8-02
PC-9801UV2
+CMT-146L(14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5"2HD)10枚
¥421,300➡30%OFF ¥295,800

注番B8-03
PC-9801VM21
+CMT-146L(14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥495,800➡27%OFF ¥366,800

注番B8-04
PC-9801VX2
+FTC-12GTU-H(D/A対応、12"カラーディスプレイ)
+NM-9950
(15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+ディスケット(5"2HD)10枚
+プリンター用紙(15×11)500枚
¥810,800➡30%OFF ¥572,800

注番B8-08
FM16βSD
+MB27110(JISキーボード)
¥350,000➡72%OFF ¥99,800

注番B8-09
FM77AV20-2
+FMTV-152(15"パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥292,000➡52%OFF ¥142,800

注番B8-10
FM77AV40
+FMTV-154(15"パソコンTV)
+TR-24CLf(カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥459,300➡40%OFF ¥279,800

PC-8801mkIIMR
¥238,000
超特価
¥135,000

PC-8001mkIISR
¥108,000
超特価
¥16,800

注番B8-05
PC-8801mkIIMR
+CMT-146L(D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥343,800➡49%OFF ¥177,800

注番B8-06
PC-8801MH
+CMT-146L(D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+TR-24CL(カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥391,100➡34%OFF ¥261,800

注番B8-07
PC-88VA
+FTC-12GTU-H(D/A対応、12"カラーディスプレイ)
+TR-24CL(カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥506,100➡35%OFF ¥329,800

注番B8-11
TR-24CL(カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
+プリンターケーブル
+熱転写用紙250枚
¥78,050➡41%OFF ¥46,800

注番B8-12
AR-2410(10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
+プリンターケーブル
¥136,500➡44%OFF ¥77,800

注番B8-13
AR-2415(15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
+プリンターケーブル
¥151,500➡35%OFF ¥99,800

注番B8-14
GD-35S(3.5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥39,800

注番B8-15
GD-35W(3.5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥69,000

※2HD用I/F ¥19,800

注番B8-16
GD-50HS(5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥44,800

注番B8-17
GD-55MS(5"デュアルFDD、2DD/2HD切替式、PC用)
¥89,000

注番B8-18
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥49,800

注番B8-19
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥89,800

CD-208MH

注番B8-20
FTC-148MH:東映、14型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式
0.26mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥198,000➡20%OFF ¥158,000

注番B8-21
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式
0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥398,000➡20%OFF ¥318,000

注番B8-22
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、25kHz、ノングレア・ハイコントラストCRT
¥34,800➡20%OFF ¥28,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ FD-55BV(増設FDD、グレーベゼル、PC-8801mkII用)……¥60,000➡67%OFF ¥19,800
Ⓑ FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……¥80,000➡69%OFF ¥25,000
Ⓒ FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)……¥60,000➡54%OFF ¥28,000
Ⓓ LHD-320N(20MBハードディスク、85ms、I/F付、PC用)……¥198,000➡20%OFF ¥158,000
Ⓔ GHD-540(40MBハードディスク、40ms、I/F付、PC用)……¥248,000➡20%OFF ¥198,000
Ⓕ PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡54%OFF ¥15,000
Ⓖ SMB-80TE(トレーニングワンボードコンピュータ、Z80使用)+電源……¥40,000
Ⓗ KANAX1200(スロット内蔵型モデム、300・1200bps全二重、RS-232Cケーブル付、PC-9801用)……¥29,800➡20%OFF ¥23,800
Ⓘ MD-1200A(モデム、300・1200bps全二重、PC-9801用)+RS-232Cケーブル……¥38,800➡20%OFF ¥31,000
Ⓙ PCマウス(PC-9801シリーズ用)……¥9,500➡29%OFF ¥6,800
Ⓚ HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓛ HP-12C(ポケットサイズ・コンピュータ、金融計算から統計計算まで)……¥21,000
Ⓜ HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ COPY-JACK(ハンディコピー)……¥58,000➡66%OFF ¥19,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL03-253-0987・03-251-2763
- ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
- ショールーム/TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

夏本番！パソコン エキサイティングバーゲン

パソコン・ワープロ・ネットワーク

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

富士通 FM77AV 20 40

自由な感性を志向する人びとへ—
マルチ・クリエイティブ・パソコン。



AV20お求めやすいセット

注番 B08-7701

FM77AV20-2	￥168,000
14″カラーモニタ(21ピンアナログ対応)	￥67,800

セット合計定価￥235,800
特価￥117,900

クレジット例	￥5,500×24回

モニターをFMTV-152に変更の場合は￥30,000加算になります。

AV20標準セット

注番 B08-7702

FM77AV20-2	￥168,000
FMTV-152	￥89,800
エプソンプリンタ AP-80EX	￥64,800

※プリンタにはFMカートリッジ、ケーブル、用紙が付いています。

セット合計定価￥322,600
特価￥198,000

クレジット例	￥6,500×36回

AV40スペシャルセット

注番 B08-7703

FM77AV40	￥228,000
FMTV-154	￥138,000
スタープリンタ TR-24CLF	￥69,800

セット合計定価￥435,800
特価￥285,000

クレジット例	￥13,300×24回

夏休み特別プレゼント!!

AV20、AV40をセットでお買い上げの方に
オリジナルビデオデジタイズカード
生ディスケット5枚進呈！

好評につき、まだまだやめられません!!

FM-7・77シリーズ用 オリジナルボード

漢字ROMボード(MB22405相当品)
お買得￥8,800(送料サービス)

RS-232Cボード(シスペックヒット商品)
特価￥12,800

拡張マザーボード 特価￥6,800

パラレルI/Oカード(ADA7018)
特価￥12,800

構内モデムカード(全二重300bps)
※これ1枚でOK、RS-232Cボード不要 特価￥19,800

リアルタイムクロックボード(ADA7020)
特価￥9,800

RAM、ROMボード(RAMディスクソフト付)
512実装(ADA7021)特価￥19,800

AV20/40用ビデオデジタイズボード
(FM77-412相当品)
ご奉仕特価￥9,800

NEC PC-9801 VM21 / VX2

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット
NEC PC-9801 VM21

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット
VX2



PC-9801VM21基本セット

注番 B08-9801

PC-9801VM21	￥390,000
シャープ モニターCU-14AG2	￥84,800

セット合計定価￥474,800
特価￥332,000

クレジット例	￥10,880×36回

VM21プリンタを加えた標準セット

注番 B08-9802

PC-9801VM21	￥390,000
PC-KD854	￥89,800
ブラザープリンタ M-1724P	￥148,000

セット合計定価￥627,800
特価￥439,000

クレジット例	￥9,600×60回

PC-9801VX2標準セット

注番 B08-9803

PC-9801VX2	￥433,000
PC-KD854	￥89,800
エプソンプリンタ VP-135K	￥148,000

セット合計定価￥670,800
特価￥466,000

クレジット例	￥10,100×60回

PC-9801VX2基本セット

注番 B08-9804

PC-9801VX2	￥433,000
14″カラーディスプレイ(0.31㎜)	￥108,000

セット合計定価￥541,000
特価￥399,000

PC-9801UV21

新登場
ビジネス機能をコンパクトに凝縮!!
640KBの大容量、1M3.5インチFDD搭載。
標準価格￥318,000
シスペック特価にてご奉仕中！

只今、PC98シリーズお買い上げの方に、バスマウスサービス中!!
(期間：7月10〜30日)

シスペック 株式会社

年中無休　営業時間AM10:00〜PM7:00

コンピュータミュージックのことなら
秋葉原本店 ☎03-257-6337

中古品お捜しなら
秋葉原2号店 ☎03-257-6340

ワープロならおまかせ
名古屋1号店 ☎052-263-1629

オールマイティーに品ぞろえ
ラジカン1号店 ☎03-257-6345

ビジネスソフトなら
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504

ビジネスからホビーまで
名古屋2号店 ☎052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055

お申し込み・お問い合せはシスペックTONE(トーン)システムズへ

東京☎03-257-0281

札 幌	☎011-643-8345	大阪	☎06-641-1967
仙 台	☎0222-71-8774	徳島	☎0886-53-8663
金 沢	☎0762-22-3006	広島	☎082-227-0157
名古屋	☎052-263-1630	熊本	☎096-322-0995

今が買い替えチャンス!!

プリンタ下取りセール実施中!!

メーカー	機種	定価	特価	下取り
スター	TR-24CL	定価¥69,800	特価¥45,800	(お客様のプリンタ 8,000円で下取ります)
エプソン	AP-80EX(PC)	定価¥69,800	特価¥54,800	(お客様のプリンタ 8,000円で下取ります)
富士通	FM-PR203BII	定価¥80,000	特価¥64,800	(お客様のプリンタ 8,000円で下取ります)
ブラザー	M-1024II	定価¥99,800	特価¥64,800	(お客様のプリンタ 8,000円で下取ります)
スター	AR2410	定価¥114,000	特価¥82,800	(お客様のプリンタ15,000円で下取ります)
NEC	NM-9950	定価¥245,000	特価¥159,000	(お客様のプリンタ20,000円で下取ります)
エプソン	HG-2500	定価¥248,000	特価¥205,000	(お客様のプリンタ30,000円で下取ります)

いいもの先取り、お楽しみクレジット！ お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

NEC パーソナルコンピュータ

PC-8801 FH/MH



PC-8801FH/30入門セット

注番 B08-8801

PC-8801FH/30	¥168,000
14"カラーモニタ	¥89,800
ディスケット10枚サービス	

セット合計定価¥257,800

特価¥167,000

クレジット例 ¥7,800×24回

モニターをPC-KD854に変更の場合は¥30,000加算になります。

PC-8801FH/30標準セット

注番 B08-8802

PC-8801FH/30	¥168,000
PC-KD854	¥89,800
エプソンプリンタ AP-80EX(PC)	¥69,800

セット合計定価¥327,600

特価¥229,000

クレジット例 ¥7,500×36回

PC-8801FH/30ワープロセット

注番 B08-8803

PC-8801FH/30	¥168,000
シャープモニタ CU-14AG2	¥84,800
PC-PR101TL	¥79,800
ユーカラアート(ワープロソフト)	¥30,000

セット合計定価¥362,600

特価¥258,000

クレジット例 ¥8,500×36回

PC-8801MH標準セット

注番 B08-8804

PC-8801MH	¥208,000
PC-KD854	¥89,800
ブラザープリンタ M-1024II P/X	¥99,800

セット合計定価¥397,600

特価¥276,000

クレジット例 ¥9,100×36回

PC-8801MH充実セット

注番 B08-8805

PC-8801MH	¥208,000
PC-TV352	¥115,000
PC-PR101TL	¥79,800
スーパー春望IIクリエイティブ(ワープロソフト)	¥34,800

セット合計定価¥437,600

シスペック特価

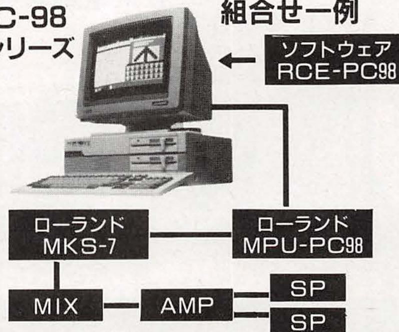
クレジット例 ¥10,100×36回

something eles…for PC98シリーズ

PC-98用バスマウス	¥5,980
PC-98用外部20Mハードディスク	¥139,800
PC-98用2M増設RAMボード	¥38,000
PC-98用5インチ2HDミニフロッピーディスク外部ユニット	¥92,800
PC-98用3.5インチ2HDミニフロッピーディスク外部ユニット(1ドライブ)	¥54,800
PC-98用5インチ2HDミニフロッピーディスク外部ユニット(1ドライブ)	¥55,800

コンピュータミュージックで サマータイムはFeelin' Better

コンピュータミュージックを始めようと思っている人、興味を持っている人、シスペック本店へどうぞ…



パソコンを10倍楽しもう、ご来店お待ちしております。

NEC **PC-88VA**

定価¥298,000

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。



NEW

新発売キャンペーン

PC-88VAをセットでお買い上げの方 パソコンラック進呈中!!

PC-88VAおすすめセット

注番 B08-8806

PC-88VA	¥298,000
PC-KD862	¥99,800
エプソンプリンタ VP-85K	¥118,000

※プリンタにはPCカートリッジ、ケーブル、用紙、カットシートフィーダが付いています。

セット合計定価¥515,800

特価¥375,000

クレジット例 ¥12,300×36回

PC-88VA基本セット

注番 B08-8807

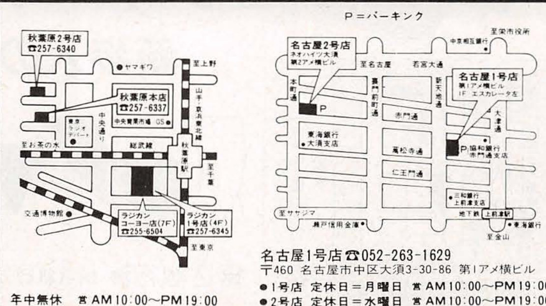
PC-88VA	¥298,000
14"カラーディスプレイ(0.31mm)	¥108,000

セット合計定価¥406,000

特価¥325,000

クレジット例 ¥10,700×36回

シスペック各店ご案内



名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日＝月曜日 営AM10:00～PM19:00
●2号店 定休日＝水曜日 営AM10:00～PM19:00

年中無休 営AM10:00～PM19:00

TONEシステムズ(通販部)☎03-257-0281

〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

全品長期保証！メーカー保証1年＋ウェーブ・アイ保証1年

お申込みは今すぐお電話で!!
電話一本即納！

年中無休 AM 9:30▶PM 9:00

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03 (226) 9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06 (362) 5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

安心できるおつき合いは、ここから……

10のサポート体制

追加購入もラクラク！
月々のお支払い額はそのままで、追加購入できます 当社で購入され現在クレジットのお支払いが継続中でも月々のお支払い額を増やさず追加購入・買い換えができます

全品長期保証付！
メーカー保証プラス当社保証1年（商品により、メーカー半年保証、当社半年保証）

商品の組み合せ自由！
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送！
一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。
（但し5万円以上の商品に限ります。）

配達日指定OK！
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK！

高額下取りサービス！
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます

冬のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは冬のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回〜72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。
お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK！
月々のお支払いはまったくナシ！お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK！

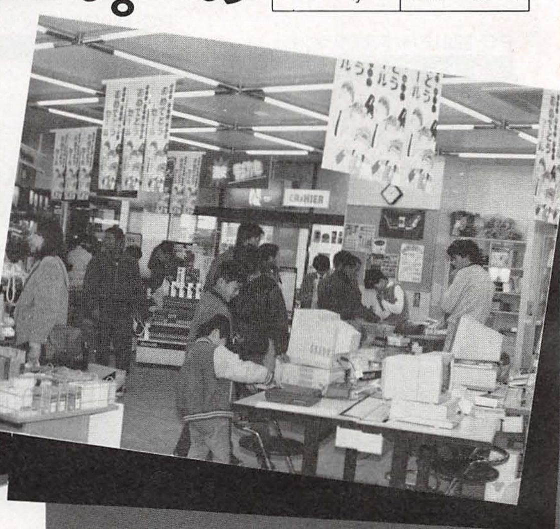
おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

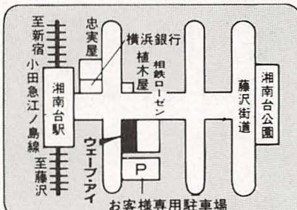
1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回





全国をサポートするウェーブ・アイ

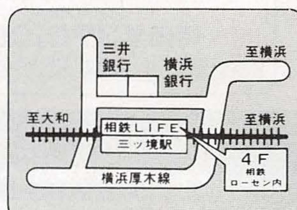
新歩人の情報ターミナル



湘南台店☎0466-43-1771

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467（株）ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044

新登場 PC-9801VX21

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。 PC-9801VM21

プラン801 VM21純正基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリアナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,900円×60回	ボーナス　なし

プラン809 VX21純正基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
8,900円×60回	ボーナス　なし

プラン802 VM21超お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(サンヨー、0.39ミリ・アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(80ケタ,24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロ、CG)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙、100枚(サービス)	
MS-50(バスマウス)	9,800円
定価合計	635,900円

特価435,000円

9,000円×36回	ボーナス31,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス31,100円×10回
8,000円×72回	ボーナス　なし

プラン810 VX21お買得ワープロセット 28%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
PC-PR201TL(136ケタ、熱転写カラープリンタ)	135,000円
Z's Word JG(ワープロソフト)	58,000円
PS98-127HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	805,800円

特価577,000円

13,000円×36回	ボーナス34,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

プラン805 VM21お買得ビジネスセット 30%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	99,800円
AR-2415(136ケタ、24ドット漢字プリンタ)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	800,300円

特価555,000円

12,000円×36回	ボーナス36,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
10,300円×72回	ボーナス　なし

プラン812 VX21超お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
AR-2410(80ケタ、24ドットシリアルドット漢字プリンタ)	114,000円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	715,300円

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン807 VM21純正ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-TV352(TV付、アートボード対応4050文字CRT)	115,000円
PC-PR101TL(80ケタ、熱転写カラープリンタ)	79,800円
Z's Word JG(ワープロ、グラフィックアート)	58,000円
MS-50(バスマウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙100枚(サービス)	
定価合計	676,600円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス31,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン813 VX21本格ワープロセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853	118,000円
NM-9700(80ケタ、24ドットカラープリンタ)	163,000円
HARD DISK 3020(ITEM 20MBHD、I/F、ケーブル付)	168,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	964,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス48,800円×6回
13,000円×48回	ボーナス31,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
13,100円×72回	ボーナス　なし

プラン808 VM21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
NM-9950(136ケタ、24ドットカラー漢字プリンター)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
MS-50(バスマウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
PS98-127-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
定価合計	930,600円

ウェーブ・アイ特価

16,000円×36回	ボーナス32,200円×6回
11,000円×48回	ボーナス35,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
12,100円×72回	ボーナス　なし

人気上昇！ウェーブ・アイがおすすめするお買得MSX2セット

Panasonic A1



遊べや学べのパソコンです。

SONY HiT BiT PRO AV



編集するならソニーです。

プラン858 A1お買得セット 36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

ロマンシア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス　なし
4,000円×18回	ボーナス　なし
3,100円×24回	ボーナス　なし

プラン861 ヒットビットF900お買得セット TELにて

HB-F900	148,000円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
JS-70(ジョイスティックコントローラ)	5,900円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	225,200円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×18回	ボーナス24,700円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,000円×6回
4,300円×48回	ボーナス　なし

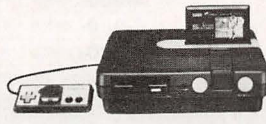
プラン859 A1ワープロセット 35%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-PW1(ワープロソフト一体型プリンタ)	49,800円
FS-SR023(48ドット毛筆書体ROM)	19,800円
定価合計	167,200円

特価108,000円

6,000円×12回	ボーナス23,100円×2回
3,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
5,200円×24回	ボーナス　なし

SHARPツインファミコン+TV





カセットもディスクも両方楽しめる。

SONY HiT BiT HB-F1

プラン860 F1お買得セット 37%引

HB-F1	32,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
JS-70(ジョイスティックコントローラ)	5,900円
JSS-11(ジョイターボ、連射アダプタ)	2,000円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	112,000円

ディーヴァ(ゲームソフト)サービス

特価69,800円

6,300円×12回	ボーナス　なし
4,300円×18回	ボーナス　なし
3,300円×24回	ボーナス　なし

プラン862 ツインファミコン+TVセット TELにて

AN-500	32,000円
15JR-43(ビデオ入力付テレビ)	65,000円
定価合計	97,000円

ツインファミコン単体の販売もいたします。

ウェーブ・アイ特価

8,400円×10回	ボーナス　なし
4,800円×18回	ボーナス　なし
3,700円×24回	ボーナス　なし



PC-9801UV21

メモリ強化 640Kバイトで新登場

プラン817 UV21 純正基本セット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス31,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン818 UV21 お買得ワープロセット 31%引

PC-9801UV21(本体特価302,000円)	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	566,100円

特価387,000円

9,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,200円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン819 UV21 お買得ビジネスセット 30%引

PC-9801UV21(本体特価302,000円)	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
AR-2415(136ケタ、24ドットシリアル漢字プリンタ)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	731,300円

特価509,000円

12,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン820 UV21 本格ビジネスセット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
NM-9950(136ケタ、24ドットカラー漢字プリンタ)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-127-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	901,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン821 UV21 多目的基本セット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
LDS-5UV(5インチFDD)	78,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
(5インチ2HD×2枚サービス)	
定価合計	519,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス18,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス19,600円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

PC-98LT

ビジネスの行動範囲を広げるラップトップパソコン。

プラン822 98LTモデル1純正基本セット TELにて

PC-98LT model1	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	281,500円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス30,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,600円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン823 98LTモデル2純正基本セット TELにて

PC-98LT model2(プリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	331,500円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン824 98LTモデル2ワープロセット TELにて

PC-98LT model2(プリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	358,300円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン825 98LTモデル1お買得ビジネスセット 26%引

PC-98LT model1	238,000円
PC-98LT-01(増設RAM256Kb)	45,000円
AR-2415(136ケタ、24ドットシリアル漢字プリンタ)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	581,300円

特価428,000円

9,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス21,700円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし



PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

プラン826 88FHモデル30お買得基本セット 34%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

ディーヴァ(ゲームソフト)サービス

特価165,000円

7,000円×18回	ボーナス19,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス17,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
4,400円×48回	ボーナス なし

プラン827 88FHモデル30純正基本セット TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナス なし

プラン828 88FHモデル30お買得ワープロセット 36%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(80ケタ、熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	376,900円

特価239,000円

7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

プラン829 88FHモデル30純正ワープロセット TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アートボード対応、4050文字CRT)	99,800円
PC-PR101TL(80ケタ、24ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
スーパー春望クリエイティブ2(ワープロ、計算、データベース)	34,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	399,400円

ウェーブ・アイ特価

9,500円×24回	ボーナス26,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン830 88FHモデル30ワープロセット 36%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(4050文字、アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
縦型パソコンラック(棚4型)	38,000円
定価合計	436,900円

特価278,000円

9,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

下取り交換

下取品 \ 新品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
PC-9801VM2	+120,000円	+150,000円	+ 60,000円	+ 40,000円
PC-9801VF2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801M2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801F2	+210,000円	+240,000円	+150,000円	+130,000円
PC-8801FH/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円

下取品 \ 新品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
8801mkIIFR/30	+240,000円	+270,000円	+180,000円	+160,000円
8801mkIISR/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円
8801mkIIMR	+220,000円	+250,000円	+160,000円	+140,000円
8801mkII/30	+270,000円	+300,000円	+210,000円	+190,000円
PC-8801	+300,000円	+330,000円	+240,000円	+220,000円

PC-8801mH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

プラン831 88MH純正基本セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン832 88MHお買得ワープロセット 35%引

PC-8801MH	208,000円
CMT-146L(4050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット、熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
A4カット紙100枚(サービス)	
定価合計	474,100円

特価308,000円

8,000円×30回	ボーナス26,200円×5回
4,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン833 88MH通信(ワープロ機能付)セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アートボード対応、4050文字CRT)	99,800円
PC-PR101TL(80ケタ、24ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
スーパー春望クリエイティブ2(ワープロ、計算、データベース、通信ソフト)	37,800円
PC-CM202(300/1200bps全二重モデム)	43,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙100枚(サービス)	
定価合計	493,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,200円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン834 88MH本格ワープロセット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-TV352(TV付、アートボード対応4050文字CRT)	115,000円
NM-9700(80ケタ、24ドット、シリアルドットカラープリンタ)	163,000円
Shogun(ワープロ、表計算、データベースソフト)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	584,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

PC-88VA

16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

プラン835 88VA純正基本セット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス33,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
4,500円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン836 88VAワープロセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アートボード対応、4050文字CRT)	99,800円
TR-24CL(24ドット、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー・春望ネットワークII(ワープロ、計算、データベース、CGソフト)	36,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	532,900円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,600円×10回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン837 88VAアートセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字CRT)	115,000円
PC-PR-101TL(24ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	584,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,100円×10回
9,200円×60回	ボーナス なし

プラン838 88VA本格アートセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV453N(TV付、4050文字CRT)	138,000円
PC-PR801(フルカラーイメージプリンタ、26万色プリント可能)	490,000円
PC-PR801-21(接続ケーブル)	8,000円
TR-24CL(24ドット漢字プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	1,100,100円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス46,200円×6回
15,000円×48回	ボーナス41,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス36,600円×10回
15,800円×72回	ボーナス なし

プラン839 88VAパソコン通信セット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
PC-CM202(300/1200bps全二重)	43,800円
PS88-VA102-HMW(通信ソフト)	18,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD×10枚)	24,000円
定価合計	557,900円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,800円×10回
8,600円×60回	ボーナス なし

X1 turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ"ターボZ登場。

プラン840 X1ターボZ純正基本セット TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン841 X1ターボZワープロセット TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
Shogun(ワープロ、データベース、表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	478,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

MZ プラス書院

専用ワープロとパソコンをひとつにしたニューコンセプト16ビット。

プラン842 MZプラス書院純正基本セット TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
定価合計	417,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス17,000円×10回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン843 MZプラス書院純正本格セット TELにて

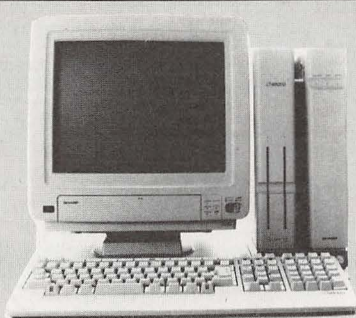
MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
MZ-1P19A	288,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	732,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス39,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,600円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

下取り交換コーナー

下取品 ＼ 新品	PC-8801FH/30	PC-8801MH	X1turboZ	SuperMZV2	FM-77AV20/2	FM-77AV40
PC-8801mkIIMR	+40,000円	+70,000円	+80,000円	+65,000円	+40,000円	+90,000円
PC-8801mkIIFR/30	+60,000円	+90,000円	+100,000円	+85,000円	+60,000円	+110,000円
PC-8801mkIISR/30	+50,000円	+80,000円	+90,000円	+75,000円	+50,000円	+100,000円
PC-8801mkII/30	+90,000円	+120,000円	+130,000円	+115,000円	+90,000円	+140,000円
PC-8801	+120,000円	+150,000円	+160,000円	+145,000円	+120,000円	+170,000円
SuperMZ	+80,000円	+110,000円	+120,000円	+105,000円	+80,000円	+130,000円
FM-77AV	+80,000円	+110,000円	+120,000円	+105,000円	+80,000円	+130,000円





X68000

プラン844 X68000基本セット

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

当店はX68000の認定販売店です。
店頭にてお確かめ下さい。

FM77AV20



すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。

プラン845 AV20モデル2純正基本セット 34%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

三国志(ゲームソフト)サービス

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

プラン846 AV20モデル2超お買得ワープロセット 36%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	370,900円

特価238,000円

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

FM77AV40



"パソコンをトータル
バランスで語る時代"
の到来を告げる。

プラン847 AV40純正基本セット 37%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

ディーヴァ(ゲームソフト)サービス

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,100円×48回	ボーナス なし

プラン848 AV40ビジネスセット 35%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい(ワープロ、データベース、作図、ソフト)	38,000円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	502,300円

特価325,000円

7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス なし

ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。



FM R-30

プラン849 R-30FD純正基本セット 32%引

FMR-30FD	355,000円
FMR30KB101(キーボード)	23,000円
B285A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	396,000円

特価269,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

FM R-50 ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。FM R-60

プラン850 R-50FD純正基本セット 32%引

FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

特価389,000円

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,500円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン851 R-50HD純正基本セット 32%引

FMR-50HD	620,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	815,000円

特価549,000円

12,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン852 R-60FD純正基本セット 32%引

FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	737,000円

特価499,000円

10,000円×36回	ボーナス37,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン853 R-60HD純正基本セット 32%引

FMR-60HD	695,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	977,000円

特価658,000円

15,000円×36回	ボーナス38,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

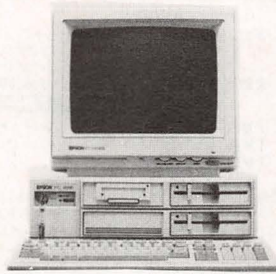


WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

PC-286 MODEL 0（ゼロ）

EPSON
遂に登場！
PC-9800の互換機。

クロック周波数10メガヘルツの80286を採用。
PC-98シリーズのソフトがそのまま走る。
外部周辺機器も充実。



プラン854　PC-286 モデル0 純正基本セット　TELにて

PC-286model0	357,000円
PC-286CD（14インチカラーCRT）	99,800円
PC-286P01（日本語MS-DOS）	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
4,500円×60回	ボーナス24,800円×10回
8,600円×60回	ボーナス　なし

プラン855　PC-286 モデル0 本格セット　TELにて

PC-286model0	357,000円
PC-286CD（14インチカラーCRT）	99,800円
PC-286P01（日本語MS-DOS）	18,000円
VP-2500	218,000円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック（棚4段）	38,000円
定価合計	759,300円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス39,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス33,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,800円×10回
10,500円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ Plus

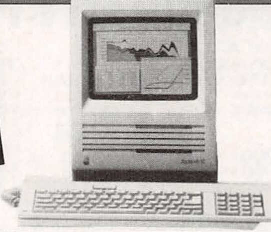
人の思考をさまたけない使いやすさと、お求めやすい価格。マッキントッシュのベーシックモデル。



マッキントッシュをお買上げの方に
マックゴルフ（ゲームソフト）
＋
ブランクディスケット（白3.5′2DD×10枚）
をサービス中！

Macintosh™ SE

ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。新たに設計したニューモデル。



プラン856　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン857　マッキントッシュ SE バンドルセット　TELにて

マッキントッシュSE(FDモデル)	598,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
定価合計	717,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,300円×72回	ボーナス　なし

マッキントッシュシリーズ専用ソフト

日本語エクセル	標準価格 138,000円	ウェーブ・アイ特価
スーパーペイント	標準価格 25,000円	ウェーブ・アイ特価
Eg Word	標準価格 59,800円	ウェーブ・アイ特価
マックプロジェクト	標準価格 38,000円	ウェーブ・アイ特価
マック書道	標準価格 24,800円	ウェーブ・アイ特価
Hard Ball（野球ゲーム）	標準価格 11,800円	ウェーブ・アイ特価

お買得モデム　人気集中パソコン通信

AIWA PV-A1200	標準価格39,800円の品	特価 27,800円
NEC PC-CM202	標準価格43,800円の品	ウェーブ・アイ特価
KANSAI KDM-3012P	標準価格29,800円の品	特価 23,800円
OMRON MD1200A	標準価格34,800円の品	ウェーブ・アイ特価
ASCII ESTERM	標準価格23,000円の品	ウェーブ・アイ特価

中古品コーナー

PC-9801U2	特価109,000円
PC-9801F2	特価148,000円
PC-9801	特価 48,000円
PC-9801VF2	特価178,000円
PC-8801mkIISR/30	特価110,000円
PC-8801mkII/30	特価 72,000円
PC-8801mkIIFR/30	特価108,000円
PC-8801mkIIMR	特価138,000円
FM-NEW7	特価 18,000円
FM-77L2	特価 58,000円
FM-77AV2	特価 75,000円
PC-6001mkII	特価 15,000円
MZ-2200	特価 19,800円
CZ-820CB	特価 38,000円
CZ-856CB	特価 79,800円
MZ-2521（1D22セット）	特価108,000円
MZ-1P17	特価 30,000円
TR-24（PC用）	特価 19,800円
LPR-24T（新品）	特価 48,000円
各種2,000文字CRT	19,000円より
各種4,050文字CRT	42,000円より
PC用5インチ2D2ドライブ（ケーブル付）	40,000円より
FM用5インチ2D2ドライブ（I/F,ケーブル付）	40,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！年中無休 ▶ AM9:30～PM9:00

藤沢	0466(43)1775	金沢	0762(24)2251	岡山	0862(24)5524
札幌	011(771)4971	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
函館	0138(27)5629	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
盛岡	0196(24)3172	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
仙台	0222(67)5371	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
新潟	0252(75)5076	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
長野	0262(35)5661	大阪	06(362)5057	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



PC-88VA

16ビットのパワーが、
描画機能・日本語機能を
飛躍的に向上させた。

☆ご注文NO. **A-89**
"PC-88VAディスプレイ特別セット"

NEC PC-88VA(マウス標準装備)	¥298,000
NEC PC-KD861	¥138,000
合計標準価格	~~¥436,000~~

大特価にて提供中

①**¥6,000**×48回〔ボーナス〕¥20,000×8回
②**¥8,000**×36回〔ボーナス〕¥23,000×6回
③**¥9,400**×48回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-88VAをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1turbo model 30	+¥198,000
FM-77D2	+¥203,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥188,000
PC-8801MKⅡ SR model30	+¥168,000

●CPUに新開発16ビットのマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)の採用で、PC-8801シリーズとの互換性を最大限に保ちながら16ビットパワーによる飛躍的な機能強化を可能にしました。●辞書ROMによる高速連文節変換と、日本語対応キーボードにより高速に日本語入力が行なえます。(JIS第2水準までの漢字対応、V3モード) ●640×200ドット画面で65,536色、640×400ドット画面で256色同時表示。専用LSIで描画スピードも超高速です。●ビデオ出力端子標準装備で、CGや動画をビデオに直接録画できます。●マウス標準装備、メインメモリ512Kバイト、メイン/辞書ROM768Kバイト、1Mバイト/320Kバイト両用のミニフロッピーディスク2機実装備。

PC-8801MH PC-8801FH

新CPU採用(8MHz)による処理スピードの
飛躍的な向上。すべてが高水準だ。

☆ご注文NO. **A-77**
"最新鋭CPU搭載でハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。PC-8801 MH"

NEC PC-8801MH	¥208,000
現金特別価格	~~¥208,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥19,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥21,000×3回
③**¥8,100**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-78**
"PC-8801MH ディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MH	¥208,000
SHARP CU-14A4	¥89,800
合計標準価格	~~¥299,800~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
②**¥8,000**×24回〔ボーナス〕¥18,000×4回
③**¥11,000**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-79**
"処理スピードの大幅な向上に加えて、
日本語処理機能をいちだんと
充実させたPC-8801FH"

NEC PC-8801 FH model 30	¥168,000
現金特別価格	~~¥168,000~~

大特価にて提供中

①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥15,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥15,000×3回
③**¥6,500**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-80**
"PC-8801 FH model 30 ディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801 FH model 30	¥168,000
SHARP CU-14A4	¥89,800
合計標準価格	~~¥257,800~~

大特価にて提供中

①**¥4,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
②**¥7,000**×24回〔ボーナス〕¥15,000×4回
③**¥9,500**×24回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801 FH model30をご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥125,000
PC-8001MKⅡ	+¥129,000
PC-8801+漢字ROM	+¥116,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥85,000

PC-8801MHをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥156,000
PC-8001MKⅡ	+¥160,000
PC-8801+漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥116,000

●最新鋭CPUμPD70008AC-8・8MHz・搭載で処理スピードが飛躍的に向上しました。●JIS第1・第2水準漢字ROM実装。●新たに日本語対応キーボードを採用。●FM音源を含む6重和音出力のシンセサイザLSI搭載。●熟語変換(文節変換)可能なN88-日本語BASICを標準添付。●マウスインターフェイスを標準装備。●メインメモリに64Kバイト(192Kバイト)実装備。※注( )内PC-8801MH。

"ついにベールが剥された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な
驚きがある。未体験の機能美が
創造力を
刺激する。



X68000

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備し(最大12Mバイト)、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512ドットモードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。
ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る!"

SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール付)	¥369,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	¥498,800

当社は、X68000の販売認定店です。

X1 turbo Z "アートスタジオ・Turbo Z"



●テレビ、ビデオの映像を最大4,096色のリアルさで取り込める、アナログカラーイメージボード内蔵。●リアルなシンセサイザーサウンドが楽しめる8重和音ステレオFM音源搭載。●複雑な入力も簡単に操作できるマウス標準装備。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●スピーディーな日本語処理ができるシステム・ユーザー辞書装備。●大容量、1Mバイトフロッピー2基内蔵。

☆ご注文NO. **A-83**
"使いこなすほど威力を発揮するX-turbo Z"

SHARP CZ-880C	¥218,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	~~¥347,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×48回〔ボーナス〕¥16,000×8回
②**¥7,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
③**¥9,000**×36回〔ボーナス〕無し

**どこよりもお得な
高額下取りセール実施中!**

X1ターボZセットをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1F model20	+¥252,000
X-1turbo model30	+¥242,000
FM-77D2	+¥247,000
PC-8801MKⅡ model30	+¥232,000

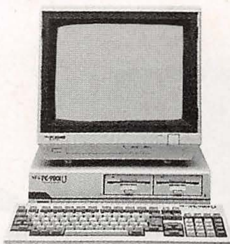
※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

全商品6ヶ月保証付

特選！新品限定品パソコン3機種



NEC
PC-8001MKⅡSR 新品限定品
¥108,000➡ ***¥22,000***



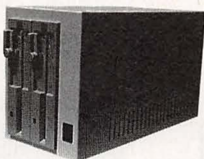
NEC
PC-9801U2 新品限定品
¥298,000➡ ***¥128,000***



NEC
PC-9801VF2 新品限定品
¥348,000➡ ***¥168,000***

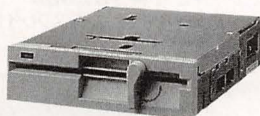


SNE
SNEマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス
PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥6,800***

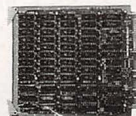


SNE
SNE 2 新品
(PC-9801シリーズ用5″2HDフロッピーディスク、
NEC純正ドライブ使用、
PC-9831-MWコンパチ品)
¥118,000➡ ***¥78,000***

INTER-8 新品
(PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード、
PC-9801-15コンパチ品)
¥24,800➡ ***¥15,000***



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用
増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥24,800***



和知電子・ロジテック
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800➡	¥ 8,000
PC-6001MKⅡ	¥ 84,800➡	¥ 12,000
PC-6001MKⅡSR	¥ 89,000➡	¥ 15,000
PC-8001	¥168,000➡	¥ 12,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡	¥ 15,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥ 20,000
PC-8001MKⅡSR 新品限定品	¥108,000➡	¥ 22,000
PC-8201	¥138,000➡	¥ 42,000
PC-8801	¥228,000➡	¥ 28,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	¥ 36,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000➡	¥ 38,000
PC-8800MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 72,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	¥108,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 48,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥138,000
PC-9801U2 新品限定品	¥298,000➡	¥128,000
PC-9801VF2 新品限定品	¥348,000➡	¥168,000
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥238,000
PC-98XA/1	¥575,000➡	¥148,000
PC-98XA/2	¥695,000➡	¥188,000
PC-100/20	¥448,000➡	¥ 68,000
PC-100/30	¥558,000➡	¥ 88,000
N5231-01	¥648,000➡	¥165,000

ディスプレイ

PC-8851(14インチ4050字モノクロ)	¥ 58,800➡	¥ 22,000
PC-MD651(14インチ2880字モノクロ)	¥ 59,800➡	¥ 20,000
PC-KD651(14インチ2880字カラー)	¥198,000➡	¥ 58,000
N5921(14インチXA用モノクロ)	¥ 90,000➡	¥ 32,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥ 60,000➡	¥ 24,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5″2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品) 新品	¥118,000➡	¥ 78,000
PC-6031SR(PC-6001MKⅡSR用3.5インチ片面倍密1ドライブ)	¥ 59,800➡	¥ 22,000
PC-8031-2W(両面倍密2ドライブ)	¥288,000➡	¥ 38,000
PC-8032-2W(増設用両面倍密2ドライブ)	¥178,000➡	¥ 20,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000➡	¥ 48,000
PC-8881(8インチ2ドライブ)	¥442,000➡	¥ 98,000
PC-8882(増設用8インチ2ドライブ)	¥400,000➡	¥ 88,000
PC-9831-UW2(3.5インチ両面倍密2ドライブ)	¥120,000➡	¥ 58,000
PC-9881(8インチ2ドライブ)	¥320,000➡	¥ 88,000
PC-98H31(5MBハードディスクユニット)	¥448,000➡	¥ 68,000
PC-98H34(増設用10MBハードディスクユニット)	¥288,000➡	¥ 78,000

プリンタ

PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800➡	¥ 14,000
PC-8023C(10インチ9ドットプリンタ)	¥153,000➡	¥ 22,000
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥ 32,000
PC-8024＋漢字ロム(10インチ9ドットプリンタ)	¥158,000➡	¥ 38,000
PC-8027(縦型10インチ9ドットプリンタ)	¥ 89,000➡	¥ 25,000
PC-8821(10インチ18ドットプリンタ)	¥198,000➡	¥ 30,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000➡	¥ 32,000
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ)	¥ 89,800➡	¥ 20,000
PC-PR104(10インチ24ドット漢字ラインプリンタ)	¥148,000➡	¥ 42,000
PC-PR401(80桁9ドットサーマルプリンタ)	¥ 39,800➡	¥ 15,000
PC-PR403(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥ 99,800➡	¥ 22,000
PC-PR405(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥ 69,800➡	¥ 28,000
NK3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000➡	¥158,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

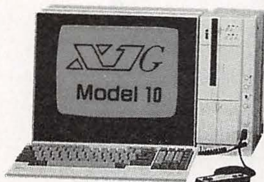
☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

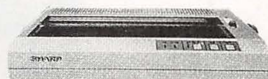
COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く









CZ-811CE(X-1Fモデル10)
¥89,800➡**¥26,800** 新品

X-1Fモデル10ディスプレイセット
(本体+CU14GE)
¥139,600➡**¥56,600**

CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡**¥39,800** 新品
¥69,800➡**¥34,800**

X-1Gモデル10RF コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡**¥37,600**

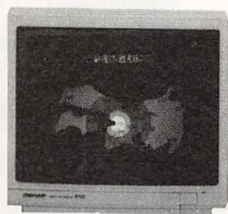
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU14GB)
¥119,600➡**¥64,600**

CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡**¥78,000** 新品

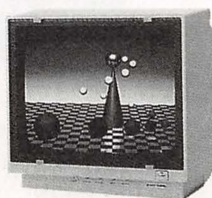
CZ-820DB
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡**¥44,800** 新品同様

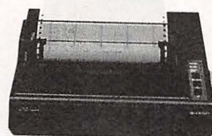
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体+CU14GB)
¥167,800➡**¥107,800**

MZ-1P17(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(80桁カラー漢字サーマルプリンタ)
¥76,600➡**¥42,800** 新品
(X1用ケーブル付)
¥76,600➡**¥46,800** 新品
(MZ2500用ケーブル付)









CU-14G(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様

CU-14A4
(14インチ4050字アナログ・デジタルカラー、PC用アナログケーブル付)
¥89,800➡**¥59,800** 新品同様

サンヨー CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡**¥54,800**

CZ-8PK2
(10インチ9ドット漢字プリンタ、X1用プリンターケーブル標準添付)
¥134,800➡**¥39,800** 新品

データレコーダ

PC-2081 新品同様	¥16,800➡	¥7,500
PC-6081	¥12,800➡	¥5,500
PC-6082	¥19,800➡	¥7,500
PC-DR330	¥19,800➡	¥7,500

その他

SNE/SNEマウス(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品) 新品	¥9,800➡	¥6,800
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MBI/Fボード、PC-9801-15コンパチ品) 新品	¥24,800➡	¥15,000
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ) 新品	¥11,000➡	¥6,800
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥19,800➡	¥9,800
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥29,800➡	¥14,800
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥60,000➡	¥25,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000➡	¥5,800
PC60M75(ディスプレイ置台)	¥5,500➡	¥3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥32,000➡	¥18,000
PC-8033(I/Oポート)	¥17,000➡	¥7,000
PC-8093(FDDケーブル)	¥7,500➡	¥2,000
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡	¥3,000
PC-9801U-02(16色グラフィックボード)	¥20,000➡	¥10,000
PC-98XA-04(拡張漢字ROMチップ)	¥12,000➡	¥6,000
PC-PR101-03(PR101用トラクタフィーダ)	¥18,000➡	¥10,000
PC-PR101-05(PR101用ピンフィーダ)	¥9,000➡	¥5,000
PC-PR101-14(PR101用シートフィーダ)	¥30,000➡	¥15,000
PC-PR103-02(PR103・1041用トラクタフィーダ)	¥9,800➡	¥5,000
PC-PR201-03(PR201用トラクタフィーダ)	¥20,000➡	¥10,000
PC-PR201-25(PR201T用ピンフィーダ)	¥11,000➡	¥6,000
PC-PR201T-05(PR201T用ピンフィーダ)	¥12,000➡	¥6,000
PC-PR201T-07(PR201T用12P印字ヘッド)	¥9,500➡	¥4,000

SHARP

本体

MZ721(データレコーダ内蔵)	¥89,800➡	¥12,000
MZ731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)	¥128,000➡	¥18,000
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)	¥89,800➡	¥25,000
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)	¥265,000➡	¥32,000
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ付き)	¥147,800➡	¥24,500
CZ-800C(X-1マニアタイプ、Gラム付)	¥187,000➡	¥20,000
CZ-801C(X-1C)	¥119,800➡	¥20,000
CZ-803C(X-1Cs)	¥119,800➡	¥20,000
CZ-804C(X-1Ck)	¥139,000➡	¥22,000
CZ-811C(X-1Fモデル10)	¥89,800➡	¥22,000
CZ-802C(X-1D)	¥198,000➡	¥22,000

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥34,800➡	¥12,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)	¥54,800➡	¥12,000
MZ-1P01(MZ-700用カラープロッタ、アダプター付き)	¥39,800➡	¥12,000
MZ-1P14(80桁9ドットプリンタ)	¥54,800➡	¥20,000
MZ-1P09(カラープロッタプリンタ)	¥39,800➡	¥15,000

その他

MZ-1F11(MZ700用QDドライブ)	¥24,800➡	¥10,000
MZ-1S01(MZ-1D02用チルトスタンド)	¥12,000➡	¥3,800
MZ-1S08(MZ-1D06用チルトスタンド)	¥12,000➡	¥3,800
CZ-300F(X-1用3インチフロッピーディスク)	¥79,800➡	¥15,000
CE-152(ポケコン用カセットレコーダ) 新品同様	¥19,800➡	¥7,500
CZ-850D(14インチ4050字RGBTV) 新品同様	¥129,800➡	¥59,800

X-1シリーズ特選極上品コーナー

X-1Fモデル10(CZ-811CE、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥89,800➡	¥26,800
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様	¥69,800➡	¥39,800
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000➡	¥78,000

ディスプレイ特選極上品コーナー

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥39,800➡	¥29,800
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様	¥49,800➡	¥29,800
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様	¥89,800➡	¥59,800
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV)	¥79,800➡	¥44,800

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

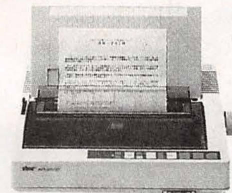
全商品6ヶ月保証付



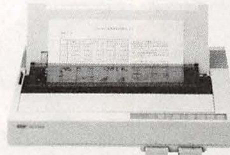
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ ***¥69,800***



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ***¥46,800***



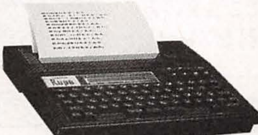
スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥114,000➡ ***¥79,800***



スター
AR-2415 新品
(15インチ24ドット漢字ドットフリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用フリンターケーブル付)
¥144,000➡ ***¥89,800***



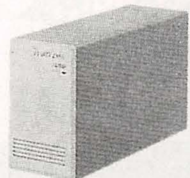
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ ***¥18,000***



東芝
JW-R10
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥99,800➡ ***¥18,000***



ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000➡ ***¥89,800***
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000➡ ***¥128,000***



アイテム
HARD DISK 3020
(3.5インチ 20MBハードディスクユニット、I/Fボード・ケーブル付)
¥168,000➡ ***¥128,000*** 新品

その他特選極上品コーナー

CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品 …… ¥134,800➡¥ **39,800**
CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品同様 … ¥ 54,800➡¥ **15,000**
CZ-8VC(X-1用RFビデオコンバータ) 新品 ……… ¥ 15,800➡¥ **13,800**
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品同様 …… ¥ 47,600➡¥ **25,000**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X1用ケーブル付) 新品 · ¥ 76,600➡¥ **42,800**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品 · ¥ 76,600➡¥ **46,800**

FUJITSU

MB25020(FM-8本体) ……………… ¥218,000➡¥ **12,000**
MB25010(FM-7本体) ……………… ¥128,000➡¥ **16,000**
MB25015(FM-new7本体) ……………… ¥ 99,800➡¥ **18,000**
MB25250(FM77D2本体) ……………… ¥228,000➡¥ **58,000**

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ) ……………… ¥ 59,800➡¥ **8,000**
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 …· ¥ 56,800➡¥ **22,800**
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 · ¥ 56,800➡¥ **22,800**
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ) ……… ¥119,800➡¥ **22,000**
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) ……… ¥ 99,800➡¥ **22,000**
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 … ¥ 70,800➡¥ **29,800**
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ·· ¥ 70,800➡¥ **29,800**

EPSON

HC-88(ハンドヘルドコンピュータ) ……………… ¥298,000➡¥ **78,000**
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) … ¥129,800➡¥ **38,000**
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) ·· ¥129,800➡¥ **42,000**
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) ·· ¥142,000➡¥ **38,000**
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品 …… ¥198,000➡¥ **168,000**
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ) ……… ¥189,000➡¥ **22,000**
MP-100(15インチ9ドットプリンタ) ……… ¥192,800➡¥ **18,000**
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ) …… ¥550,000➡¥ **38,000**
RP-80(10インチ9ドットプリンタ) ……… ¥ 89,000➡¥ **20,000**
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ) ……… ¥ 89,000➡¥ **22,000**
FP-80(10インチ9ドットプリンタ) ……… ¥189,800➡¥ **25,000**
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き) …… ¥ 62,800➡¥ **25,000**
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ) …… ¥104,000➡¥ **35,000**
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ) ……… ¥158,000➡¥ **42,000**
UP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ、標準機) … ¥290,000➡¥ **48,000**
#7303(VP-80K用トラクタユニット) ……… ¥ 8,000➡¥ **5,000**
#7334(VP-130K用カットシードフィーダ) ……… ¥ 25,000➡¥ **12,000**

LOGITEC

K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) … ¥128,000➡¥ **38,000**
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) … ¥148,000➡¥ **38,000**
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 ¥ 98,000➡¥ **68,000**
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 · ¥ 98,000➡¥ **69,800**
LFD-881(8インチ2ドライブフロッピー) 新品 …… ¥233,000➡¥ **178,000**
LHD-320N(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付) 新品同様 … ¥198,000➡¥ **168,000**

その他

SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥109,000➡¥ **18,000**
東芝/JW-R10(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥ 99,800➡¥ **18,000**
ビクター/HC-6(MSX本体、32KB) 新品同様 …… ¥ 64,800➡¥ **15,000**
ビクター/HC-7(MSX本体、64KB) 新品同様 …… ¥ 89,600➡¥ **18,000**
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡¥ **89,800**
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥198,000➡¥ **128,000**
ソニー/SMC777(本体) ……………… ¥168,000➡¥ **22,000**
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き) … ¥ 68,000➡¥ **12,000**
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ) ¥168,000➡¥ **32,000**
アイテム/M510(10MBハードディスクユニット、PC98E・F用I/Fボード、ケーブル付き) …… ¥268,000➡¥ **78,000**
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品同様 ¥168,000➡¥ **128,000**
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ) … ¥ 49,800➡¥ **8,000**
ブラザー/HR-6X(80桁サーマルプリンタ) ……… ¥ 49,800➡¥ **10,000**
ブラザー/M-1009(80桁9ドットプリンタ) ……… ¥ 49,800➡¥ **15,000**
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 ¥127,300➡¥ **69,800**
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 · ¥ 74,700➡¥ **46,800**
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 … ¥114,000➡¥ **79,800**
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 …… ¥144,000➡¥ **89,800**
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品 … ¥182,500➡¥ **95,000**
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品 · ¥ 12,800➡¥ **9,500**
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品 · ¥ 12,800➡¥ **9,800**
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品 …… ¥ 12,800➡¥ **9,500**

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

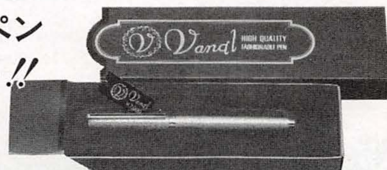
ECCS(エックス)マルゼン

夏だ!! 休みだ!! ECCSだ!! 特典付で大特価!!

夏休み特別企画!!

Vanal ファッショナブルペン プレゼント実施中!!

8月5日までに対象商品を通信販売でご注文の方
全員にファッショナブルペン(7,000円)をプレゼント



Panasonic A1

プレゼント対象商品



RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。ビデオ/RF/RGB21ピンの出力端子。プリンターインターフェイス内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1 ~~¥29,800~~
単体でも大特価!!

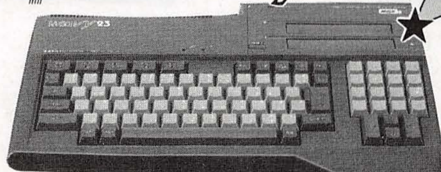
FS-A1 デラックスセット

FS-A1(本体)	¥29,800
DM-405	¥64,800
(14インチ、アンプ・SP付カラーディスプレイ)	
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥98,100~~

特価¥55,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥5,280 2回目以降¥4,900×11回

SANYO WAVY 23

プレゼント対象商品



RAM64KB/VRAM128KB。ダブルスロット設計。独立テンキー付で使いやすさUP! RGB(8ピン)/ ・V/RFの3出力。CAPSカナランプ表示機能。

PHC-23 定価~~¥32,800~~
単体でも大特価!!

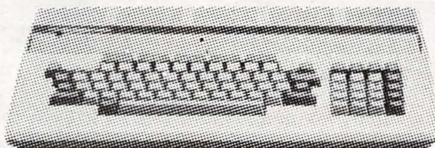
PHC-23 デラックスセット

PHC-23(本体)	¥32,800
DM-405	¥64,800
(14インチ、アンプ・SP付カラーディスプレイ)	
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥101,100~~

特価¥56,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥5,280 2回目以降¥5,200×11回

NEC PC-8001mkIISR

プレゼント対象商品



RS-232C対応 定価~~¥108,000~~
単体特価¥14,800(〒1,200)

大特価!! 86%引

RF モジュレーターセット

PC-8001mkIISR	¥108,000
JM-491	¥ 12,800
(RF/ビデオ出力、TVモジュレーター)	
定価合計	~~¥120,800~~

特価¥22,800(〒共)

PC-8001mkIISR デラックスセット

PC-8001mkIISR	¥108,000
DM-405	¥ 64,800
(14インチ、アンプ・SP付ディスプレイ)	
定価合計	~~¥172,800~~

特価¥44,800(〒共)

富士通 FM77AV20-2

プレゼント対象商品



すぐに楽しめる多彩な機能。
実力がうれしいひょーげん族へ。

FM77AV20-2	¥168,000
TV付ディスプレイ	¥ 89,800
定価合計	~~¥257,800~~

特価¥138,000
クレジット例 頭金¥0 初回¥7,360
2回目以降¥6,700×23回

NEC PC-8801FH model 30セット

プレゼント対象商品



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピード大幅UP! 第2水準漢字実装。

PC-8801FH/30(本体)	¥168,000
(ブラックタイプもあります)	
一流メーカーカラーディスプレイ	¥ 99,800
TR-24CL	¥ 69,800
(ケーブル、用紙サービス)	
定価合計	~~¥337,600~~

特価¥253,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥6,510
2回目以降¥6,500×23回
ボーナス加算¥35,000×4回

NEC PC-88VA

プレゼント対象商品

88シリーズとの互換性を豊かに保ちながら16ビットへ大きく飛翔。



PC-88VA	¥298,000
PC-KD862	¥ 99,800
(4000/2000文字アナログカラーディスプレイ)	
TR-24CL	¥ 69,800
(ケーブル、用紙サービス)	
定価合計	~~¥467,600~~

特価¥372,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥8,044
2回目以降¥6,700×35回
ボーナス加算¥36,000×6回

ムセン '87サマーBIGセール

夏休みはジックリ楽しもう!! お買得品がイッパイ!!

Panasonic A1ディスクFS-FD1

プレゼント対象商品



2DD、1MBの大容量3.5インチフロッピーディスク。A1ワープロにプラスすれば、文書もスピーディに記録。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

定価 ~~¥44,800~~
ECCS特価!!

Panasonic A1ワープロ FS-PW1

プレゼント対象商品



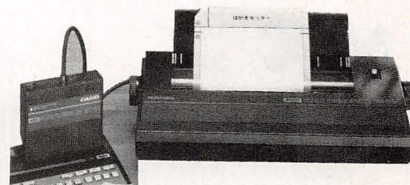
パソコン用プリンターとしても使えるワープロプリンター。30字×4行の大きな画面。レイアウトが常時表示するので、文書作成もスムーズにできます。

定価 ~~¥49,800~~
ECCS特価!!

CASIO MW-24

プレゼント対象商品

MSXパソコン専用
日本語ワープロ



文字が大きい16ドット表示。文書の構成がわかる8ドット表示可能。印字は24ドットで書体は3タイプ。ハガキサイズからB4まで印字可能。

定価 ~~¥39,800~~
ECCS特価!!

SANYO 電子林



ポンポン訳せる35,000語。ビジネスに学習に旅行にと大活躍。内蔵の英和辞書の他、オプションのICカードで和英・漢和・和仏・独和辞書と用途が広がります。

定価 ~~¥34,800~~
ECCS特価!!

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!! 使いやすさがさらにUP!!



トールタイプ PW-877

パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm

特価¥19,800(〒共)

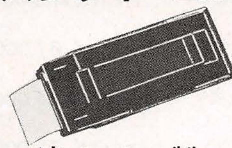


ミニタイプ PW-5720(ブラック) PW-5730(アイボリー)

88、98やFMシリーズに最適。場所をとらないコンパクトタイプ。
最大寸法：高さ86×幅59.5×奥行60cm

特価¥9,800(〒共)

ハンディーコピー大特価!!



一流メーカー製
充電式40mm幅
特価¥19,800(〒共)

SHARP Z-HC1



マーカー感覚のコピーメイト。読み取り幅8mm。スキャナーで必要なところだけコピーできる。

定価 ~~¥29,800~~
ECCS特価!!

V/UHFのオールバンド(※MT-2000はAM/FMラジオ付)、小型軽量で置き場所を選びません。外部アンテナ・イヤホン端子付。ACアダプタ・カーバッテリーコード・アンテナプラグアダプタ付属。



MT-1000
定価 ~~¥20,800~~

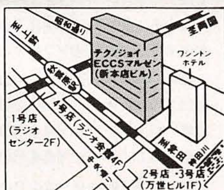


MT-2000
定価 ~~¥32,800~~

専用テレビ回転台：つり下げにも使え、左右300°、上下5段にセットできます。
MT-1000BS(MT-1000用) ¥1,500　SB-200(MT-2000用) ¥1,800

MT-1000(ノーマルタイプ)	¥14,800(〒共)	MT-2000(ノーマルタイプ)	¥15,800(〒共)
MT-1000AV(ビデオ入力端子付)	¥17,800(〒共)	MT-2000(ビデオ入力端子付)	¥18,800(〒共)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部



テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F)……………☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F)……………☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F)……………☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F)……………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F)……☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店……………☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店……………☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店……………☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

立川ターミナルビル



大阪支店



名古屋支店



お支払いは

クレジット　電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留　〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部 BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込　第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替　口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替　商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

超低金利でクレジット

クレジット例(安い!)
▶6回の場合……………3.0%
▶12回の場合……………5.8%
▶24回の場合……………12%
となっております。

またまた秋葉原でおなじみの

7/10〜8/15 大放出セール!

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC

CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価¥89,800)

(送料 ¥2,000)

PC-88VA PC-8801MH/FH



A セット:PC-88VA+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥387,800▶特価**¥275,000**

B セット:PC-88VA+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥387,800▶特価**¥265,000**

C セット:PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297,800▶特価**¥208,000**

D セット:PC-8801MH+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297,800▶特価**¥198,000**

E セット:PC-8801FHモデル30+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥257,800▶特価**¥178,000**

F セット:PC-8801FHモデル30+CU-14A4+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥257,800▶特価**¥168,000**

A、C、E のモニターを、
●PC-KD862(定価¥99,800に変更の場合 ¥13,000
●PC-KD861(定価¥138,000に変更の場合¥43,000
●PC-KD853(定価¥118,000に変更の場合¥20,000
●PC-TV352(定価¥115,000に変更の場合¥20,000
●PC-TV453N(定価¥138,000に変更の場合¥40,000
●PC-TV451(定価¥168,000に変更の場合¥59,000
加算に下さい。

●ビデオアートボード(PC-8801-17)…………定価¥49,800▶特価**¥40,000**
●ビデオボード(PC-88VA-11)…………定価¥39,800▶特価**¥33,000**
●増設RAMボードA(PC-88VA-01)…………定価¥39,000▶特価**¥32,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

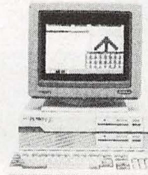
A セット:PC-PR201H2(NEC)…………定価¥245,000▶特価**¥165,000**
B セット:PC-PR201V(NEC)…………定価¥298,000▶特価**¥218,000**
C セット:NM-9950(NEC)…………定価¥245,000▶特価**¥139,000**
D セット:NM-9700(NEC)…………定価¥163,000▶特価**¥109,000**
E セット:PC-PR201F2(NEC)…………定価¥188,000▶特価**¥116,000**
F セット:PC-PR101TL(NEC)…………定価¥ 79,800▶特価**¥ 59,000**
G セット:PC-PR201TL(NEC)…………定価¥135,000▶特価**¥102,000**
H セット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)…………定価¥ 69,800▶特価**¥ 49,000**
I セット:HG-2500(エプソン)…………定価¥248,000▶特価**¥175,000**
J セット:VP-2500(エプソン)…………定価¥218,000▶特価**¥158,000**
K セット:VP-135K(エプソン)(PC·ROM付)…………定価¥158,000▶特価**¥103,000**
L セット:VP-85K(エプソン)(PC·ROM付)…………定価¥128,000▶特価**¥ 85,000**
M セット:TR-24CL(スター)…………定価¥ 69,800▶特価**¥ 44,000**
N セット:AR-2415(スター)…………定価¥144,000▶特価**¥ 90,000**
O セット:AR-2410(スター)…………定価¥114,000▶特価**¥ 75,000**
P セット:M-1724P(ブラザー)…………定価¥148,000▶特価**¥ 98,000**
Q セット:M-1024ⅡPX P(ブラザー)(第二水準漢字ROM付)…………定価¥ 99,800▶特価**¥ 63,000**
R セット:CZ-8PCI(シャープ)…………定価¥ 69,800▶特価**¥ 50,000**
S セット:CZ-1P17(シャープ)…………定価¥ 79,800▶特価**¥ 44,000**
T セット:FM-PR203B2(富士通)…………定価¥ 80,000▶特価**¥ 60,000**

(送料¥2,000)

NEC

PC-98LT モデル2 (送料¥1,000)
定価¥288,000▶特価**¥208,000**

PC-9801VM21/VX21/UV21



Ⓐセット:PC-9801VM21+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)
…………定価¥479,800▶特価**¥323,000**

Ⓑセット:PC-9801VX21+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)
…………定価¥522,800▶特価**¥370,000**

Ⓒセット:PC-9801UV21+CU-14A4+MF-2HD(5枚)
…………定価¥407,800▶特価**¥280,000**

A〜Cの モニターを
●PC-KD854(定価¥ 89,800)に変更の場合 ¥10,000
●PC-KD853(定価¥118,000)に変更の場合 ¥35,000
●PC-TV453(定価¥138,000)に変更の場合 ¥48,000
を加算して下さい。

PC-9801シリーズ用RAMボード (郵送料¥1,000)

(10MHz対応)(バンク切換付)

●P-256K…………定価¥18,000 ▶特価 **¥9,500**
●P-512K…………定価¥26,000 ▶特価 **¥12,000**
●P-U128…………定価¥19,800 ▶特価 **¥7,000**
(2枚組セット:定価¥39,600 ▶特価 **¥13,500**
●P-1M…………定価¥42,000 ▶特価 **¥21,000**
●P-1.5M……※RAMディスクソフト付……定価¥59,800 ▶特価 **¥32,000**
●P-2M…………定価¥70,000 ▶特価 **¥39,000**

フロッピーディスクセット (郵送料¥1,000)

A セット:PC-8831MW(NEC)+MD-2HD(10枚)+システムディスク…………定価¥138,000▶特価**¥110,000**

B セット:MB-27611(富士通)+I Fカード、ケーブル+MD 2D(10枚)+システムディスク…………定価¥142,800▶特価**¥ 67,000**

C セット:LFD-550IIFM PC(ロジテック)+I Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク…………定価¥148,000▶特価**¥ 64,000**

D セット:MB-27631H(富士通)+I F カード+MF-2D(5枚)+システムディスク…………定価¥ 99,800▶特価**¥ 72,000**

E セット:PC-80S31K(NEC)+MD 2D(10枚)+システムディスク…………定価¥108,000▶特価**¥ 85,000**

ワープロ・ソフトコーナー 23%OFF (郵送料¥1,000)

PC-8801用
●ユーカラart…………定価¥30,000▶特価**¥23,000**
●スーパー春望Ⅱネットワーク……定価¥36,800▶特価**¥28,300**
●SHOUGUN…………定価¥34,800▶特価**¥26,700**
●JETエキスパート…………定価¥33,000▶特価**¥25,400**

PC-9801用
●ユーカラart…………定価¥40,000▶特価**¥30,800**
●Z's Word JG…………定価¥58,000▶特価**¥44,600**
●新・一太郎…………定価¥58,000▶特価**¥44,600**
●花子…………定価¥58,000▶特価**¥44,600**

FM-7/77用
●SAMURAI…………定価¥19,800▶特価**¥15,200**
●JET-77A…………定価¥29,800▶特価**¥22,900**

X-1シリーズ
●SHOUGUN…………定価¥34,800▶特価**¥26,700**
●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)‥定価¥34,800▶特価**¥26,700**

営業時間 AM11:00〜PM9:00
(日・祭日はPM8:00迄)
日・祭日も受付ます
(祭日の場合は翌日になります)

P&Aアラカルト
アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズーバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK!!1回～60回払いまでOK!!

全国通販 ★頭金なし！ ★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価￥23,800▶超特価￥19,000
※郵送料￥1,000

X68000

Aセット：X68000(CZ-600C＋CZ-600D)＋M-2HD(10枚)…定価￥498.800 (お電話下さい)

X-1ターボⅢ/Z/スーパーMZV2　送料￥2.000

Aセット：X-1ターボⅢ(CZ-870C＋CZ-870D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム3種＋ジョイスティック付……定価￥277.800▶特価￥185,000
Bセット：X-1ターボZ(CZ-880C＋CZ-600D)＋M-2HD(10枚)＋ゲーム3種＋ジョイスティック付……定価￥347.800▶特価￥268,000
Cセット：スーパーMZ V2(MZ-2531＋MZ-1D22)＋MF-2DD(5枚)……定価￥307.800▶特価￥215,000
Dセット：スーパーMZ V2(MZ-2520＋MZ-1D26)＋MF-2DD(5枚)……定価￥249.600▶特価￥186,000
(モニターをMZ-1D24 ￥128.000に変更の場合￥18,000加算して下さい)

パソコンテレビX-1G ●ジョイスティック付
モデル30の組合せセット

Ⓐセット：CZ-822C＋CZ-820D＋MD-2D(10枚)＋ゲーム3種……定価￥197.800▶特価￥132,000
Ⓑセット：CZ-822C＋CU-14G＋MD-2D(10枚)＋ゲーム3種……定価￥167.800▶特価￥110,000
Ⓒセット：CZ-822C＋CZ-811D＋MD-2D(10枚)＋ゲーム3種……定価￥207.800▶特価￥122,000
Ⓓセット：CZ-822C＋MB-27343(2000文字14″カラーモニター)＋MD-2D(10枚)＋ゲーム3種……定価￥182.800▶特価￥107,000



(本体送料￥2,000)

※X-1用専用データレコーダCZ-8RL1(定価￥24.800)が必要な方は、￥20.000加算して下さい。

ワープロ (郵送料￥1.000)

ⒶNEC：文豪ミニ7GX……定価￥198,000▶特価￥145,000
ⒷNEC：文豪ミニ5GX……定価￥128,000▶特価￥92,000
Ⓒ東芝：JW-R100……定価￥198,000▶特価￥145,000
Ⓓ東芝：JW-R70FII……定価￥128,000▶特価￥79,000
Ⓔシャープ：WD-540……定価￥165,000▶特価￥120,000
Ⓕシャープ：WD-260F……定価￥138,000▶特価￥104,000
Ⓖエプソン：PWP-1000G……定価￥198,000▶特価￥145,000
Ⓗエプソン：PWP-950LX……定価￥128,000▶特価￥96,000
Ⓘキャノン：a-100……定価￥180,000▶特価￥141,000
Ⓙキャノン：a-10……定価￥158,000▶特価￥118,000

お買得コーナー

PC-9801VX2/PC-8801MKIIMR　送料￥2,000

Ⓐセット：PC-9801VX2＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚)……定価￥522,800▶特価￥350,000
Ⓑセット：PC-8801MKIIMR＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種……定価￥327,800▶特価￥180,000

●PC-KD853 (定価￥118,000に変更の場合￥20,000)
●PC-TV352 (定価￥115,000に変更の場合￥20,000)
●PC-TV453N (定価￥138,000に変更の場合￥40,000)
加算して下さい。

X-Yプロッタ　(送料￥1,000)

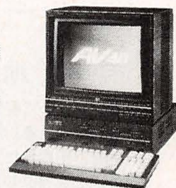
●ローランド：DXY-990……定価￥258,000▶特価￥198,000
●ローランド：DXY-885……定価￥155,000▶特価￥119,000
●ローランド：DXY-980A……定価￥188,000▶特価￥145,000
●ローランド：DXY-880A……定価￥125,000▶特価￥96,000

富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料￥500)
定価￥18.000▶超特価￥11,500
漢字ROMカード(MB-22405)(送料￥500)
定価￥35,000▶超特価￥9,500

FM-77AV40/20 ●ジョイスティック付　(郵送料￥2,000)

Ⓐセット：FM-77AV40＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種……定価￥366,000▶特価￥215,000
Ⓑセット：FM-77AV20-2＋FMTV-153＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種……定価￥276.000▶特価￥155,000
Ⓒセット：FM-77AV20-2＋FMTV-152＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種……定価￥257.800▶特価￥145,000
①ビデオコンバータ(FMAV-101￥58,000)……特価￥44,000
②ビデオディジタイズカード(FM77-412￥16,800)特価￥13,000



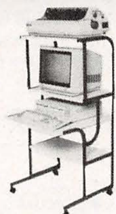
P&A 特選パソコンラック(送料無料)



A 特価￥8,800



B 特価￥11,800



C 特価￥13,800

パソコン通信モデム (郵送料￥1.000)

A AIWA PV-A1200……定価￥39,800▶特価￥31,000
B AIWA PV-A20……定価￥29.800▶特価￥23.500
C NEC COMSTAR1212……定価￥43.800▶特価￥30,000
D Logitec LDT-1230……定価￥39.800▶特価￥30.500
E Logitec LDT-1230S……定価￥48.000▶特価￥37.000
F EPSON SR-120AT……定価￥49,800▶特価￥38,500

通信販売お申し込みのご案内

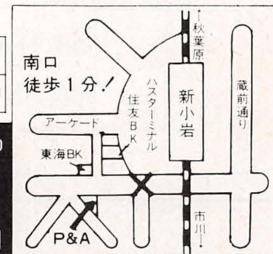
《現金一括でお申し込みの方》
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
《銀行振込でお申し込みの方》
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊟No.620618 (株)ピー・アンド・エー
《クレジットでお申し込みの方》
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.8	7.5	9.0	12.0	18.0	24.0	30.0

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)



※24時間価格情報案内▶必ず電話にて在庫を確認の上、ご注文下さい。尚ハガキでのお問合せは、ご遠慮下さい。

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

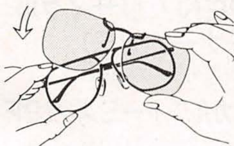
視力障害解消！

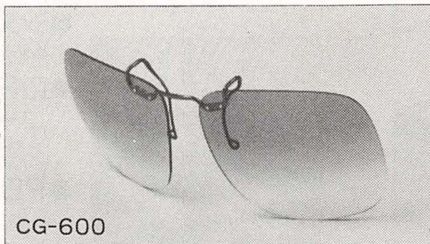
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成　快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが　シーレックス・コンピュータグラス　です　その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします　文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です　また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心　眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新 発 売

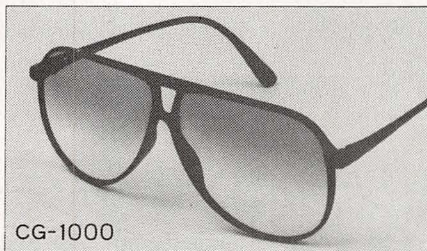




（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

SOFT メールショップ

★ソフトお買上げの方にザナドゥ・ロマンシア・ナムコの下敷をもれなくプレゼント!

★全国無料配達 ★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)



MSX

大戦略……II Ⓡ7,800円
トップルジップ……II Ⓡ5,900円
エイリアン2……Ⓡ5,900円
ウィングマン2……Ⓡ5,800円
○めぞん一刻……II Ⓡ6,800円
○メタルギア……II Ⓡ5,800円
○ドラゴンスレイヤーⅣ……II Ⓡ6,800円
○信長の野望(全国)……Ⓡ9,800円
○スーパーレイドック……Ⓡ6,800円
○カリオストロの城……II Ⓡ5,600円
○ボルフェスと5人の悪魔……Ⓡ5,800円

X68000

スーパーゼビウス……⑤6,800円
○ドラゴンバスター……⑤6,200円
○レリクス……⑤7,200円

X1

ウィザードリーII……⑤9,800円
くりいむレモン……⑤6,400円
ドラゴンバスター……⑤6,200円
エルスリード……⑤7,200円
ソープランドストーリー……⑤7,800円
ディーヴァ……⑤7,800円
○イース……⑤7,800円
○ガイアの紋章……⑤7,800円

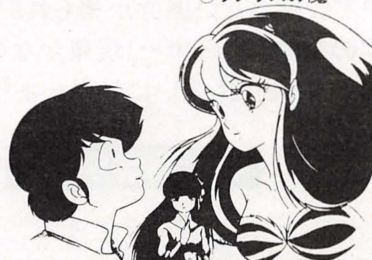
FM-7/77

美しき獲物たちII……⑤ 3.5 4,000円
ヴァリス……3.5 7,800円
信長の野望(全国)……AV 3.5 9,800円
デスフォース……AV 3.5 7,800円
ファンタジーII……3.5 9,800円
○ウィザードリーIII……⑤ 3.5 9,800円
○ウルティマⅣ……⑤ 3.5 11,800円
○女神転生……AV 3.5 7,800円

8801

デウリング……⑤7,800円
地球防衛軍……SR⑤7,800円
女子大生交際図巻……⑤7,800円
ガンダーラ……SR⑤7,800円
タッチ……⑤7,800円
ルーイン……SR⑤7,800円
○サイキックウォー……SR⑤8,800円
○ガルフォース……⑤7,800円
○ラプラスの魔……SR⑤7,800円

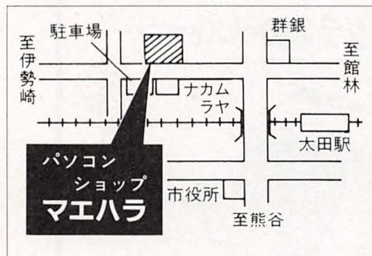
★○印:新作発売日延期の可能性有、ご確認下さい。
★大量在庫:98シリーズその他、TELにてお問い合わせ下さい。
★業務用ソフト:10%OFFにて御提供致します。



パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL. 0276-25-3410
〒373 群馬県太田市本町21－3



★営業時間 10:00〜20:00
★定休日 木曜日





'87 夏のパソコンフェア開催中

●システムアップセール
高額下取りセール実施中

●OPEN! リサイクルコーナー!(2F)
高額買取り、委託販売致します。

●PCカルチャーミズノ(2F)
コンピューターの使い方教えます。
98システムによる「マンツーマン教室」

お申し込み方法

★申し込書に御記入の上、郵便局にて現金書留でお申し込み下さい。
★現金受取後、7日位でお手元にお届け致します。

申込書

〒	□□□-□□
ご住所	
TEL	(　　　)　　－
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディア	金額

全国のファミコン・ファンの方に買います。売ります。交換します。まずはお電話を!!

●交換の仕方

中古3本	→	定価	¥3,000
4本	→		¥4,500
5本	→		¥5,000
6本	→		¥5,500

新作ソフト

●下記のソフトは高く買います。

(人気の有る物は特に買い取りOK)

ギャラクシアン・ギャラガ …………¥1,000

スペース・インベーダー ……………¥1,800

●箱・マニュアルは必ずつけて下さい。ついてない物は2本で1本となります。(気を付けて)

●下記のソフトは古いので交換に応じられません。

ポパイ	エレベーターアクション	スーパーアラビアン	フォーメーションZ	クルクルランド	ロードファイター
ポパイの英語遊び	グラディウス	エキサイトバイク	F1レース	バンゲリングベイ	バルトロン
ドンキーコング	アーバンチャンピオン	フィルドコンバット	バーガータイム	デビルワールド	10ヤードファイト
ドンキーコング3	オリンピック	ロットロット	バトルシティー	フロントライン	1941
ドンキーコングJr.	ケイモス	ダウボーイ	ハイドライドスペシャル	テグザー	マリオブラザース
ドンキーコング算数遊び	アーガス	エグゼドエグゼス	エクセリオン	パックランド	ダックハント
アストロロボSASA	バードウィーク	ピストル	バイナリーランド	ボコスカウォーズ	ゼビウス
					ボーガンズアレイ

時代は先取り(通信販売)
予約先取り (家にいながらにして商品が手に入る)
(新品カセット送料無料)

新品格安価格!!

●ディスク本体(先着10名様、ACアダプター別)….12,800円

●シャープ、ツインファミコン(カセット中古サービス2本)・32,000円

●SEGAマークIII(先着10名様)……………12,500円

●ナショナルMSX2(先着10名様)……………24,800円

●ファミコン本体(先着10名様)……………12,500円

送料一率……500円



○ その他家電商品、パソコン商品全般大特価にて販売。

○ ファミコン修理します(サービスセンター)

○ ナムコグッズ通販します。

会員募集中

☆会員特典

① 新品ソフトを会員価格(定価の85%)で買えます。

② 中古ソフトも会員価格(定価の30〜50%)で買えます。

※右の会員申込書と入会金¥1,000を必ず現金書留で送って下さい。(切手はダメです)

注文は現金書留か、口座振込みで

広島信用金庫中広支店 口座番号(普)042108 システム・ヒロシマ

システム・ヒロシマ

広島市西区三篠2-7-2 ☎(082)230-0089 FAX(082)230-0089

販売協力店ファミコンショップ・プラザ ☎(082)238-9847

キリトリ線

申込書

フリガナ 氏 名	年令 才
住 所	TEL

新作ソフトを買いたい	希望ソフト
中古ソフトと新作ソフトを交換したい。	第1希望
中古ファミコン、本体ディスクを売りたい。	第2希望
中古ソフトを売りたい。	第3希望
会員に入りたい。	第4希望
ナムコ・グッズを買いたい。	第5希望

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

Fantom 渡部商事ファントム

全国無料配達（但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。）

◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。

リスト以外でも気軽にTELして下さい。（入会後はすべて1割引です）

★5,000円ごとに300円引き

代金着払いもできます。

※18才未満の方は、保護者の署名、印が必要です。

●通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみで受付けています。

●未発表ソフトでも注文いただければ発売次第おとどけします。

●ファミコンソフト在庫豊富!!

詳しくはお問合せください。

ソフト一覧

＊はアダルトソフトです。

ア行

悪魔城ドラキュラ	Ⓡ5,800円	MSX2
アーコン	Ⓓ7,800円	88/M25 予X1/7/77
アート・オブ・ウォー	Ⓓ9,800円	98/88
蒼き狼と白き牝鹿	Ⓓ8,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/77/M25/S1/MSX
アスピック	Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円 50SR4,800	X1/77AV/60SR
アトラス	Ⓓ7,800円	98
アニマルランド殺人事件	Ⓡ5,800円	MSX
アルカノイド	Ⓡ5,800円	MSX
アルゴー	Ⓓ7,500円	98/88SR/X1/77AV
アルバトロス	Ⓓ8,800円 Ⓣ5,800円	98/88/X1/7/77/
	Ⓡ6,800円	60SR/MSX
アルバトロス拡張コース	Ⓓ4,500円	98/88/X1/7/77
（ワールド、ビジュアル、エキスパート、名門コース1、2）		
イミテーションシティ	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
イース	Ⓓ7,800円	98/88SR
1942	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/77MSX
ヴァクソル	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88SR/MSX
ウイングマン2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800	98/88/X1/77
うる星やつら	Ⓓ6,800円	98/88/X1
ウィザードリィ	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ウィザードリィ2	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ウィザードリィ3	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
美しき獲物たち	ⒹⓉ4,000円	98/88/X1/7/77
美しき獲物たちPART2	Ⓓ4,000円	98/88/X1/7/77
Ultima 4	Ⓓ9,800円 (3.5") 11,800円	98/88SR/X1/7/77
エイリアン2	Ⓓ7,200円 Ⓡ5,900円	88SR/X1/MSX
英雄ナポレオン	Ⓓ9,800円	98/88VA
A列車で行こう	Ⓓ7,800円	98/88/X1T/7/77
エリカ	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX
エルスリード	Ⓓ7,200円	88/X1
エルスリード2ガイアの紋章	Ⓓ7,800円	88/X1
オーガ	Ⓓ6,800円	98/88/X1
オメガ2号	Ⓓ3,800円 (3.5") 4,800円	98/88/X1/7/7 7

カ行

カーマイン	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1
カサブランカに愛を	Ⓓ7,200円	98/88/X1
軽井沢誘拐案内	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	88/X1/7/77/60SR/
	Ⓡ5,800円	MSX
カバラの秘密	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
ガリウスの迷宮	Ⓡ4,980円	MSX
ガルフォース（AVG）	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ガンダーラ	Ⓓ7,800円	88SR
がんばれゴエモンからくり道中	Ⓡ5,800円	MSX
棋聖	Ⓓ7,800円	88/X1
キングコング2	Ⓡ5,800円	MSX
キングスナイトSP	Ⓓ6,900円	88SR
グインサーガ	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
九玉伝	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1/77AV
グラディウス2	Ⓓ5,800円	MSX
くりーむレモン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
群雄争覇	Ⓓ6,800円	98/88SR
幻夢の城	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
コムサイト	Ⓓ6,800円	88/X1
ゴルコス	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
碁キチくん	Ⓓ14,800円	98
碁遊技	Ⓓ6,800円	88

サ行

サイキックウォー	Ⓓ8,800円	88SR
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77/M25
ザナドウ	Ⓓ7,800円 Ⓣ6,800円	98/88/X1/7/77/MSX
ザナドウシナリオ2	Ⓓ5,800円	98/88/X1/7/77
ザ・キングサーモン	Ⓓ7,800円	98/88
ザ・ラスベガス	Ⓓ9,800円	98
ザ・マン・アイラブ	Ⓓ7,800円	88
＊ザ・ピーピング	Ⓓ4,800円	88
＊ザ・メイズ	Ⓓ4,800円	88SR
三国志	Ⓓ14,800円 Ⓡ12,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
自己中心派	Ⓓ6,800円	88
ジャイロダイン	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,900円	88SR/X1/MSX
雀豪1	Ⓓ8,800円	98
雀ボール	Ⓓ5,800円	88SR/X1/77
上海	Ⓓ6,500円	98/88
将軍	Ⓓ????	MSX
抄本三国志	Ⓓ8,800円	98/88/X1/7/77
シルフィード	Ⓓ6,800円	88SR/77AV
獣神ローガス	Ⓓ7,800円	98/88/X1
＊女子大生交際図巻	Ⓓ8,800円	98/88/7/77
＊シンデレラペルデュー	Ⓓ6,800円	88/X1/77
神羅万象	Ⓓ7,800円	88VA
スーパーロードランナー	Ⓡ5,800円	MSX2
スーパーレイドック	Ⓡ6,800円	MSX
ストレンジャー	Ⓓ7,800円	98/88/X1
スペースハリアー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円	60MK2/66
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊女子大生交際図巻	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
＊聖女伝説	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/MSX
＊聖女パニック	Ⓓ4,800円	88/X1
ZETA4号	Ⓓ3,800円 (3.5") 4,800円	98/88/X1/7/77
ゼビウス	Ⓓ6,800円 JOY付 Ⓓ8,800円	X68
戦場の狼	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	88SR/X1/7/77/
	MSX25,980円	MSX/MSX2
ソフィア	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 (QD) 4,800円	X1/M15
孫子	Ⓓ6,800円	98/88

タ行

太陽の神殿	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ダイナマイトボール	Ⓡ5,800円	88
大戦略	ⒹⓇ7,800円 Ⓧ16,800円	98/88/X1/MSX2
大戦略2	Ⓓ9,800円	98
大戦略マップデータ	98Ⓓ4,500円 Ⓓ????	98/88X1
ダイレス（DIRES）	Ⓓ6,800円	88VA 予98/77AV/NSX2
脱獄	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,000円	88
タッチ	Ⓓ7,800円	88
地球防衛軍	Ⓓ9,500円	98/88/X1
超戦士ザイダー	Ⓓ7,800円	98/88/X1
ディーヴァ	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X177AV/MSX/MSX2
ディープフォレスト	Ⓓ7,800円	77AV
デウリング	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
デスフォース	Ⓓ7,800円	77AV
＊天使たちの午後	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/
	Ⓡ5,800円	77M25/MSX
＊天使たちの午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7
東京ナンパストリート	Ⓓ7,400 Ⓓ6,400円	98/88/X1/7/MSX
	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	
ドナ	Ⓓ7,800円	98/88/7/77AV
ドラゴンクエスト	Ⓡ5,800円 (R2) 6,200円	MSX/MSX2
ドラゴンスレイヤーファミリー	Ⓡ6,800円	MSX2
ドラゴンバスター	Ⓓ6,200円	X1/MSX
トリトーン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/
	Ⓣ4,800円	MSX/MSX2 5,900円
ドレイナー	Ⓡ4,800円	MSX
＊トワイライトゾーン	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77/M25

ナ行

ナイザー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円	88/X1/7/77/M15/MSX
	Ⓡ5,300円 (QD) 4,800円	
信長の野望全国版	Ⓓ9,800円 Ⓡ9,800円	98/88SR/X1/7/77/M25/MSX

ハ行

ハイウェイスター	Ⓓ7,900円	98
ハイドライド2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	88/X1F/7/77/
	Ⓡ6,400円	M25/M22
覇邪の封印	98 9,800円 Ⓓ8,800円	98/88/X1/7/77/
	Ⓡ7,800円	MSX
バビロン	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
ハングオン	Ⓓ6,800円	88SR
＊ピープショウ	Ⓓ4,800円	98/88
＊ピープショウ番外編	Ⓓ3,500円	88
＊美少女写真館（スタジオ）	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館（ムービング）	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
火の鳥	Ⓡ5,800円	MSX2
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,800円	88SR/X/MSX
＊ファイナルロリータ	Ⓓ6,800円	98/88
ファンタジー	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジー2	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジーゾーン	Ⓡ5,500円	MSX
＊プレイメイト（No.1.3.3）	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7/77
ブレインズ	Ⓓ7,800円	99/88
プロデュース	???	98/88/X1
冒険浪漫	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,800円	88SR/X1/MSX
ホールインワンSP	Ⓡ5,800円	MSX2
北斗の拳	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/77
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	98/88/X1/7/77
ポップレモン	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,500円	88/X1/7/77
ボルフェスと5人の悪魔	Ⓡ5,800円	MSX

マ行

魔界復活	Ⓓ7,800円	88SR/X1/77AV
魔界村	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
麻雀悟空	Ⓓ????	98
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	88
マッドライダー	Ⓡ6,200円	MSX2
＊真夜中のラブコール	Ⓓ6,800円	88
マンハッタンレクイエム	Ⓓ7,800円	98/88SR/7/77
未来	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/M25/MSX/MSX2
夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
迷宮への扉	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 (QD) 4,800円	X1/M15
女神転生	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
めぞん一刻	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/77AV/MSX
メタルギア	Ⓡ5,800円	MSX2
メルヘンベール1	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベール2	Ⓓ7,900円	98 予88/X1/7/77
栗子姫アドベンチャー	Ⓓ2,800円	88
森田和郎の将棋	98 Ⓓ9,800円 Ⓓ8,700円 Ⓓ7,800円	98/88/X1

ヤ行

やじきた隠密道中	Ⓡ5,600円	MSX2
ヤシャ	Ⓓ7,800円	88SR
ヤングシャーロック	Ⓡ5,800円	MSX
夢大陸アドベンチャー	Ⓡ4,980円	MSX

ラ行

ライーザ	Ⓓ6,400円 Ⓣ4,800円	88/X1/77/MSX
ライレーン	Ⓓ7,800円	88SR/7/77
ラビリンス	Ⓡ6,800円	MSX2
ラプラスの魔	Ⓓ7,800円	88/7/77
ラミア1999	Ⓓ7,800円	88SR
リバース	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
リバイバー	Ⓓ6,800円	88/X1
ルーイン	Ⓓ7,800円	88/77AV
ルクソール	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
リターンオブイシター	Ⓓ6,800円	98/88SR/X1
＊ルナシティ殺人事件	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,000円	88/X1
レイドック	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	77AV/M25/MSX2
レジェンド	Ⓓ7,800円	88SR
ロボレス2001	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	88/X1/77AV/M25/
	Ⓡ5,800円	MSX
ロマンシア	Ⓓ6,800円 ⓉⓇ5,800円	98/88/SR/X1/MSX/MSX2
＊ロリータ姫の絵日記	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)
＊ロリータ姫の伝説	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)

ワ行

ワールドイングス169	Ⓓ11,000円 (5"2HD) 12,500円	X1T/Z

ビジネス・ホビーソフト

英和辞典	Ⓓ28,800円	98/88
MS-DOS TOOLS	Ⓓ14,800円	MSX
Z'STAFF Kid 88	Ⓓ25,000円	88
Thirdy	Ⓓ40,000円	98
スーパーアプリケット	Ⓓ5,800円	88
スーパーコンポーザーVOL 1. 2	Ⓓ4,200円	88
ダビンチ	Ⓓ6,800円	88/X1/7/77
トップマネジメント	Ⓓ19,800円	98/88/X1/7/
	カナⒹ16,800円	77/11/16/M25
トップマネジメント研修用	Ⓓ120,000円	98/N5200/05MK2/
		0716PT-1/EX/2020
88 TERM	Ⓓ12,800円	88
プレイネット	Ⓓ6,800円	88SR
ビジネスマナー	Ⓓ48,000円	98/16
ミュージアム3	Ⓓ9,800円	98/88SR/7/77

商品以外のソフトも取扱っています。まずはTELにて確認の上ご注文ください。（特売品は売り切れる場合があります。）

●お電話によるお問い合せは

☎0463-88-7666 FAX.0463-88-7740



通販の申し込みは
ファントム直営店
2Fのみです

コナミキャラクターグッズ続々登場

沙羅曼蛇ハイパーユニット

大好評発売中!

価格Aタイプ, Bタイプとも各950円(化粧箱入) 鉛筆6本…消ゴム1コ…カンペン1コ

Aタイプ…カンペンが沙羅曼蛇キャラクター使用 Bタイプ…カンペンがビックバイパーキャラクター使用

沙羅曼蛇下敷…価格Aタイプ, Bタイプとも各200円

Aタイプ…沙羅曼蛇キャラクター使用 Bタイプ…ビックバイパーキャラクター使用

第2弾コナミ新作キャラクターグッズ

沙羅曼蛇
レポート用紙……………………250円

ツインビー
レポート用紙……………………250円
下敷……………………200円

グラディウス
下敷……………………200円

イーアルカンフー 下敷……200円

ハイパーオリンピック 下敷…200円

T&Eグッズも新登場

ディーヴァ カンペン 500円 ディーヴァ 下敷 200円

ナムコキャラクターグッズ

●**ドラゴンバスターTシャツ** SML各1,700円

●**スカイキッドTシャツ** SML各1,700円

●**ドルアーガの塔Tシャツ** SML各1,800円

●**下敷**(各200円)
ドルアーガの塔, モトス, バックランド, サンダーストーム, バラデューク, グロブダー, メトロクロス, バベルの塔, ワルキューレの冒険A. B. スカイキッド, スーパーゼビウス, イシターの復活(新作), 源平討魔伝(新作)

●**バッヂ**(8種類)各250円
(ドラゴンバスター, グロブダー, パックマン, マッピー, バックランド, スカイキッド, ディグダグII, ドルアーガの塔)

●**ドラゴンバスター、イシターの復活**(大人気発売開始)
源平討魔伝ウォーレット(財布)
各1,200円

●**ドルアーガの塔トレーナー**
SML(ブルー, アイボリー, グリーン, ホワイト)
各4,500円

●**マッピートレーナー**
SML(イエロー, アイボリー, ホワイト)
各4,300円

●**バックランドトレーナー**
SML(ホワイト, イエロー, グリーン)
各4,300円

●**クーラーボトル**(コップ, ストロータイプ)
ドルアーガの塔
スカイキッド
ドラゴンバスター
} 各1,200円

●**バックランドファンタジーバック** 1,800円

●**ボードゲームバックランド**
3,600円

●**ドラゴンバスターボードゲーム**
(品切れ間近か) 3,000円

フロッピーディスク大特価!

※価格はすべて1枚単価です。

	5″2D	5″2DD	5″2HD	3.5″2D	3.5″2DD
ファントムオリジナル(Pケース入)	110円	140円	270円	390円	420円

2HDの外付DRIVEが10万円を切った

ドライブはNEC純正使用

PC-98用ハードディスクドライブ

FDC51(1ドライブ/2HD用ケーブル付)	54,800円
FDC52(2ドライブ/2HD用ケーブル付)	79,800円
FD-81(8″インターフェイスボード)	19,800円
5″2DD用ケーブル	5,000円

ジョイスティック

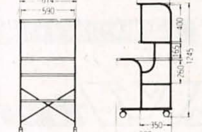
Joycard mark II(ファミコン用)(1本でも送料無料)……………1,980円
Joycard Super II(MSX対応、2段階連射式)……………2,980円
スペースバトル(ファミコン用) 定価3,980円……………㊕3,380円
MACRO-88A(PC-88FH, MH, VA用 ジョイスティック I/F)……………9,800円
ベーター 98(PC-98用 ジョイスティック I/F)……………9,800円
ベーター 88(PC-88用 ジョイスティック I/F)……………6,800円
ベーター 88用分岐アダプター……………3,000円

小西六エニックス オリジナル

パソコンデスク 大特価!! ED-3000

販売価格 ~~22,800円~~ 17,800円(送料含)

新製品



The Books (送料1回400円) ※割引きはありません

アート・オブ・ウォーハンドブック	1,500円	BNN
アダルトソフト大全集	1,200円	笠倉出版
ウイザードリィハンドブック	1,200円	BNN
ウイザードリィ2 ハンドブック	1,000円	BNN
ウイザードリィプレイングマニュアル	780円	MIA
ウイザードリィモンスターズマニュアル	780円	MIA
ウイザードリィ2 パーフェクトマニュアル	780円	MIA
ALL ABOUT NAMCO 2	2,000円	電波新聞社
CANDY2 ガイドブック	1,900円	秀和システム
知って得する「The CARD」	1,200円	秀和システム
新一太郎ガイド	2,300円	ソフトバンク
ドラゴンバスターの本	850円	電波新聞社
チャレンジAVG&RPG2	1,800円	電波新聞社
dBASE3困った時に開く本	2,500円	技術評論社
ロータス1-2-3 ビジネスフォーム集	2,800円	技術評論社

★その他、専門書 あつかっています。お問合せください。

パソコン・ファミコン関連製品なんでも
中古買取り、販売いたします。

渡部商事ファントム〈直営店〉

神奈川県秦野市曲松2丁目3-16 〒259-13
FAX.0463-88-7740 ☎0463-88-7666(代)



渡部商事ファントム〈北千住店〉

東京都足立区千住中居町17-17
〒120 大木ビル2F
☎03-879-1065



〈協力店〉FREAK

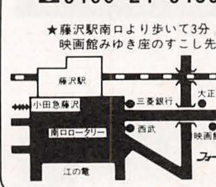
神奈川県厚木市中町4-15-5
〒243 サンシャイン55ビル
☎0462-23-2446



〈協力店〉フォーミュラ

藤沢市南藤沢9-2
〒251 山栄ビル3F
☎0466-24-0430

★藤沢駅南口より歩いて3分
映画館みゆき座のすこし先



●お申し込み方法

①現金書留 ②郵便為替
③郵便振込 振込口座 横浜5-27481
④銀行振込
●銀行振込口座
横浜銀行(秦野支店)
(普)206961

銀行振込みの場合、申込用紙をハガキに貼り、お送りください。
通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみです。

申込用紙			メーカー名	商品名	メディア(ディスク テープ)	金額
	フリガナ					
	住所	□□□-□□ ☎( ) −				
	フリガナ					
	氏名	様				
	年令	職業 機種	割引料金			
			合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。※速達希望の方は300円プラスしてお送りください。



BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場!

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非… Telephone Call



X1G Model 10 A'コース

CZ-820CB(本体) ……… ¥69,800
CZ-820DB(ディスプレーテレビ) ¥79,800

定価合計¥149,600➡現金特価	
¥ 3,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,200×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,900×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Bコース (45%引)

CZ-820C(本体) ……… ¥69,800
AN-58C(RFコンバータ) …… ¥ 2,980

定価合計¥72,780➡現金特価	
¥ 3,000×15回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 3,700×12回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,100×6回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 10 Cコース

CZ-820 CB(本体) ……… ¥69,800
CU14FA1(2000文字ディスプレー) … ¥49,800

定価合計¥119,600➡¥69,800	
¥ 3,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,400×18回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 10 Dコース

CZ-820C(本体) ……… ¥ 69,800
CZ-820D(ディスプレー) …… ¥ 79,800
CZ-8BS1(FM音源ボード) ‥ ¥ 23,800

定価合計¥173,400➡現金特価	
¥ 3,600×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,700×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Aコース

CZ-822CB(本体) …… ¥118,000
CZ-820DB(ディスプレーテレビ) ‥ ¥ 79,800
CZ-8RL1(データレコーダー) … ¥ 24,800

定価合計¥222,600➡現金特価	
¥ 5,100×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,300×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥13,800×12回	(ボ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Bコース (30%引)

CZ-822CB(本体) …… ¥118,000
AN-58C(RFコンバータ) …… ¥ 2,980

定価合計¥120,980➡現金特価	
¥ 3,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,800×12回	(ボ)なし (頭)なし

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する
ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の
タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
先進機能にもうれしい対応

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F(5フロッピーディスク) ¥ 49,800
(X-1、X-1c、X-1cs に接続してディスクが使えます)
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,100×15回	(ボ)なし (頭)なし

X-1用漢字プリンター

CZ-8PK2(18ドット漢字プリンター) ¥134,800
(X-1、F、G、turboに接続できます)
ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800	
¥ 3,000×15回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 30 Cコース

CZ-822C(本体) ……… ¥118,000
CU14FA1(2000文字ディスプレー) ¥ 49,800
ブランクディスケット(5"2D、10枚) ¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 3,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,600×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1G Model 30 Dコース

CZ-820D(ディスプレー) …… ¥ 79,800
CZ-822C(本体) ……… ¥118,000
バックアップキット(ディスク) ‥ ¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥ 3,500×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,400×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1 F 10

X1F Model 10 Bコース (57%引)

CZ-811C(本体) ……… ¥89,800
CZ-820D(ディスプレーテレビ) ‥ ¥79,800

定価合計¥169,600➡¥72,800	
¥ 3,000×30回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,600×18回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,600×12回	(ボ)なし (頭)なし

X1F Model 10 Cコース (59%引)

CZ-811C(本体) ……… ¥89,800
CU-14FA1(2000文字ディスプレー) ・ ¥49,800

定価合計¥139,600➡¥55,800	
¥ 3,500×18回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 5,100×12回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,900×6回	(ボ)なし (頭)なし

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!! くわしくはお電話で……



X1 turbo III

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X1 turbo III 限定品 Aコース

CZ-870CB(本体) …… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー) … ¥109,800
バックアップキット …… ¥ 4,400

定価合計¥282,200➡現金特価	
¥ 5,200×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,300×24回	(ボ)なし (頭)なし

X1 turbo III 限定品 Cコース

CZ-870CB(本体) …… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー) …… ¥109,800
CZ-8PK2(18ドット漢字プリンター) ¥134,800
バックアップキット(5.2HD) ‥ ¥ 4,400

定価合計¥417,000➡現金特価	
¥ 4,900×36回	(ボ)18000 (頭)なし
¥ 7,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,200×24回	(ボ)なし (頭)なし

新製品 X-1Gシリーズ周辺機器

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

型 番	商 品 名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	現金特価
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	現金特価
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥28,800
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 9,800
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥39,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 29,000	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	現金特価
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

今なら夏のボーナス一括払い手数料なし。冬のボーナス一括払いも同時受付中

X-1シリーズ システムソフト

商 品 名		機 種 名	価 格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	¥23,000
turboターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M®)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X-1シリーズ NEW-BASIC

対応機種	NEW BASIC	価 格	現金特価
CZ-800C・CZ-801C・CZ-802C	❶カセット版 CZ-112SF	¥7,800	¥7,200
CZ-803C・CZ-804C	❸5"FD版 CZ-124SF	¥8,800	¥8,100

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　　池 袋 店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 初めてのパソコンならぜひ

これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 もちろんクレジット・クレジットカードもOK

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
尚、クレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員№③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。



電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずバックアップキットをサービスさせていただきます。 ●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ



新製品 X1 turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

X1 turbo Z A'コース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15 カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-6ST1B(チルトスタンド)…… ¥ 5,800
バックアップキット(5.2HDディスク)・¥ 4,400

定価合計¥358,000➡現金特価	
¥ 6,600×36回	ボ15000頭なし
¥ 8,700×24回	ボ26000頭なし
¥ 9,100×36回	ボなし 頭なし
¥12,900×24回	ボなし 頭なし

X1 turbo Z Bコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15 カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)・・¥ 24,800
バックアップキット(5.2HDディスク) ¥ 4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥ 6,300×36回	ボ20000頭なし
¥ 9,200×24回	ボ27000頭なし
¥ 9,600×36回	ボなし 頭なし
¥13,700×24回	ボなし 頭なし

X1 turbo Z Cコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CU-15M1B(15カラーディスプレー)¥ 99,800
バックアップキット(5.2HD)・・¥ 4,400

定価合計¥322,200➡現金特価	
¥ 5,000×36回	ボ20000頭なし
¥ 8,400×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,600×24回	ボ20000頭なし
¥11,900×24回	ボなし 頭なし

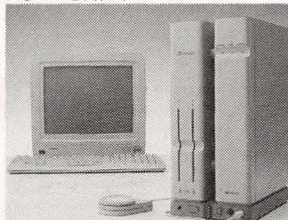
X1 turbo Z Dコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15 カラーディスプレー)・・¥129,800
CZ-6ST1B(チルトスタンド)…… ¥ 5,800
CZ-8PK2(18 漢字プリンター)・・・¥134,800

定価合計¥488,400➡現金特価	
¥ 6,400×36回	ボ25000頭なし
¥ 8,400×48回	ボなし 頭なし
¥10,600×36回	ボなし 頭なし
¥15,000×24回	ボなし 頭なし

16ビット最速の68000だから…… ちょっと触れてみたい X68000

未体験の機能美が創造力を刺激する。



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源&AD PCM
7 ハイポジションのグラディウスも登場(同梱)

今すぐ Telephone Call

今、X68000をお買上げのお客様に――
●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント
●X68000テレホンカードプレゼント
●「それゆけX1」1年間無料購読
●"X68000 EXEクラブ"に入会

X68000 Bコース

CZ-600CE(本体+Keyボード)・・¥369,000
CU-15M1E(15 カラーディスプレー)・・¥ 99,800
定価合計……¥468,800

X68000 Aコース

CZ-600CE(本体+Keyボード) ¥369,000
CZ-600DE(15 カラーディスプレーテレビ) ¥129,800
CZ-6ST1E(チルトスタンド)・¥ 5,800
定価合計……¥504,600

X68000へのお問い合せや御質問は
03-987-7771

ショールーム

■営業時間 11:00~18:30
日・祭日 10:30~18:00
■7月のお休み/
2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)
■8月のお休み/
6日(木)・13日(木)・14日(金)・20日(木)・27日(木)

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい

あらゆるご質問・ご相談等にお応えできるサポートシステムが今までのテレフォンショップと違います 豊富な情報源と高品質を提供します

買い替え大作戦

☆買い替えがこんなにもおとく………この機会のがすなヨ! 8月15日まで有効

下取機種	購入機種	下取差額	下取機種	購入機種	下取差額
X-1C	X-1G$_{30}$	¥ 73,000	PC-8801FR30	PC-8801MH	¥ 83,000
X-1C$_{S}$	X-1G$_{30}$	¥ 73,000	PC-8801MR	PC-8801MH	¥ 75,000
X-1F$_{10}$	X-1G$_{30}$	¥ 70,000	FM-new7	PC-8801MH	¥155,000
X-1F$_{20}$	X-1G$_{30}$	¥ 53,000	X-1F$_{20}$	PC-8801MH	¥131,000
X-1G$_{10}$	X-1G$_{30}$	¥ 63,000	X-1F$_{10}$	PC-8801MH	¥147,000
FM-new7	X-1G$_{30}$	¥ 73,000	PC-8801/II$_{30}$	PC-8801VA	¥180,000
PC-8001/II	X-1G$_{30}$	¥ 74,000	PC-8801SR30	PC-8801VA	¥156,000
PC-8801FR30	X-1ターボZセット	¥192,000	PC-8801FR30	PC-8801VA	¥157,000
X-1ターボIIセット	X-1ターボZセット	¥183,000	PC-8801FH30	PC-8801VA	¥137,000
X-1F$_{20}$セット	X-1ターボZセット	¥213,000	PC-8801MR	PC-8801VA	¥147,000
FM-new7	FM-77AV$_{20-1}$	¥ 79,800	PC-8801+漢ロム	PC-8801VA	¥212,000
FM-new7	FM-77AV$_{20-2}$	¥100,000	PC-8801/II$_{30}$	PC-9801VM21	¥218,000
FM-new7	X-1G$_{10}$	¥ 29,800	PC-8801SR$_{30}$	PC-9801VM21	¥194,000
FM-new7	X-1F$_{10}$	¥ 16,800	PC-8801FR$_{30}$	PC-9801VM21	¥195,000
PC-8001/II$_{SR}$	PC-8801FH30	¥123,000	PC-8801MR	PC-9801VM21	¥185,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801FH30	¥110,000	PC-9801U$_{2}$	PC-9801VM21	¥207,000
PC-8801/II$_{30}$	PC-8801FH30	¥ 78,000	PC-9801F$_{2}$	PC-9801VM21	¥173,000
PC-8801SR30	PC-8801FH30	¥ 52,000	PC-9801m$_{2}$	PC-9801VM21	¥150,000
PC-8801FR30	PC-8801FH30	¥ 54,000	PC-9801VF$_{2}$	PC-9801VM21	¥150,000
PC-8801MR	PC-8801FH30	¥ 45,000	PC-9801UV$_{2}$	PC-9801VM21	¥152,000
FM-new7	PC-8801FH30	¥122,000	PC-8801/II$_{30}$	PC-9801VX21	¥286,000
X-1F$_{10}$	PC-8801FH30	¥115,000	PC-8801FR30	PC-9801VX21	¥263,000
X-1F$_{20}$	PC-8801FH30	¥100,000	PC-8801MR	PC-9801VX21	¥253,000
CZ-856C	PC-8801FH30	¥ 80,000	PC-8801FH30	PC-9801VX21	¥248,000
PC-8001/II$_{SR}$	PC-8801MH	¥154,000	PC-9801F$_{2}$	PC-9801VX21	¥239,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801MH	¥143,000	PC-9801m$_{2}$	PC-9801VX21	¥216,000
PC-8801/II$_{30}$	PC-8801MH	¥111,000	PC-9801VF$_{2}$	PC-9801VX21	¥200,000
PC-8801SR30	PC-8801MH	¥ 82,000	PC-9801V$_{m2}$	PC-9801VX21	¥130,000

買い替えをグーンとお得にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。まずはお電話を〃 03-987-7771

限定品 限定10台即納 CZ8PC1

24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥ 3,500×18回	ボなし 頭なし
¥ 5,100×12回	ボなし 頭なし

限定特別価格 MZ1P17

24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……………… ¥79,800
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800	
¥3,900×12回	ボなし 頭なし
¥7,500× 6回	ボなし 頭なし

限定販売 CZ-8PK2

18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2……………… ¥134,800
(X-1 F G turboに接続できます) ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800	
¥ 3,600×12回	ボなし 頭なし
¥ 7,000× 6回	ボなし 頭なし

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません 御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内には、お客様のニーズにぴったりの新作ソフトが、ズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりと、お選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配達もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-88VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れるN_{88}-BASIC
- ▶PC-8801シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器を継承

★今、PC-88VA/FH/MHをコースでお買上げいただいたお客様全員にクリーニングキットか斉藤由貴テレホンカードを7月31日までプレゼント!!

●88VA用ビデオボードはFH、MH用とは異なりますのでご相談下さい　定価￥39,800(88VA-11)

PC-88VA Aコース

PC-88VA〔本体〕………￥298,000
PC-KD862〔ビデオアート対応 4050ディスプレー〕‥￥ 99,800
バックアップキット〔ディスク〕‥￥ 4,800

定価合計￥402,600➡現金特価	
￥10,400×36回	㊉なし ㊗なし
￥14,900×24回	㊉なし ㊗なし

PC-88VA Bコース

PC-88VA〔本体〕………￥298,000
バックアップキット〔ディスク〕‥￥ 4,800

定価合計￥302,800➡現金特価	
￥11,200×24回	㊉なし ㊗なし
￥ 7,800×36回	㊉なし ㊗なし

お客様相談室 03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に￥1,300の負担をお願いいたしております。

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D	￥58,000	￥49,000	
ユーカラ CARD	5"2D	￥28,000	￥23,700	
JETカードペア	5"2D	￥26,000	￥22,100	
グラフィック/ワープロ				
ユーカラart	5"2D/5"2HD	￥30,000	￥25,500	
SUPER春望クリエイティブII	5"2D	￥34,800	￥28,800	
SUPER春望クリエイティブII	5"2HD	￥37,800	￥31,000	
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D/5"2HD	￥34,800	￥29,500	PC-8801,8801 II不可
JETエキスパート	5"2D	￥33,000	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2D	￥17,800	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2HD	￥19,800	現金大特価	
SUPER春望ビジネスII	5"2D	￥27,800	￥23,000	
SUPER春望ビジネスII	5"2HD	￥29,800	現金大特価	
HuPRINT™名筆88	5"2D/5"2HD	￥19,000	現金大特価	

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
通信/ワープロ				
JETターミナルペア	5"2D	￥22,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2D	￥44,000	￥36,400	
SUPER春望ネットワークII	5"2HD	￥47,800	￥39,100	
ユーカラK2⁺	5"2D	￥28,000	現金大特価	
英文ワープロ				
WORD MATE	5"2D	￥39,000	現金特価	
ワードテック	5"2D	￥98,000	現金特価	
WORD STAR	5"2D	￥25,000	￥100,000	PC-8801II SRまで
株価分析ソフト				
THEりっちなかぶぬし	5"2D 5"2HD	￥140,000	￥112,000	
株式実戦シリーズ	5"2D 5"2HD	￥95,000	￥76,000	
漢字・青色申告の友	5"2D 5"2HD	￥29,000	現金特価	PC-8801,8801 II不可
漢字・青色申告の友	カナ版	￥25,000	現金特価	PC-8801,8801 II不可

※PC8801用アプリケーションに関しまして御不明な点などお気軽にお問い合せ下さい。

特選中古パソコン

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔家庭用TVに直接可能〕………￥ 89,800►￥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕………￥ 14,000►￥ 4,000
PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕………￥ 84,800►￥ 12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕………￥ 89,000►￥ 20,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕………￥ 9,800►￥ 5,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕………￥143,000►￥ 25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕………￥155,000►￥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII………￥123,000►￥ 14,000
PC-8001MKII SR………￥108,000►￥ 15,000
PC-8001MKII SR〔新品〕………￥108,000►￥ 19,800

データレコーダ

PC-DR312………￥ 12,800►￥ 6,800
PC-DR321〔新品〕………￥ 19,800►￥ 12,800
PC-DR350〔新品〕………￥ 18,800►￥ 7,900
PC-DR312〔新品〕………￥ 12,800►￥ 9,500
PHC-DR II〔新品〕………￥ 12,800►￥ 9,200
PC-DR311………￥ 12,800►￥ 6,000
PC-6081………￥ 12,800►￥ 6,000
PC-6082………￥ 19,800►￥ 7,000

ディスプレー

NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD251K………￥ 59,800►￥ 28,000
PC-KD351………￥ 99,800►￥ 28,000
CU14FA1〔新品同様〕………￥ 49,800►￥ 31,200
CU14GE………￥ 49,800►￥ 28,000

CU14FA1はNEC、Sharp、富士通他の本体に接続できます。〔8ピンRGBケーブル付〕

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151………￥ 94,800►￥ 42,000
CZ-811D………￥ 89,800►￥ 38,000
CZ-820D〔新品同様〕………￥ 89,800►￥ 49,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551………￥118,000►￥ 48,000
PC-KD551K………￥ 99,800►￥ 52,000
CU14P1〔RGB〕〔新品同様〕………￥129,800►￥ 59,800

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852………￥ 99,800►￥ 58,000
PC-KD854………￥ 89,800►￥ 58,000
PC-KD854〔新品〕………￥ 89,800►￥ 59,800
PC-KD862〔アナログRGB〕………￥ 99,800►￥ 68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 99,800►￥ 76,500
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕…￥ 99,800►￥現金特価

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕………￥ 89,800►￥ 47,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 89,800►￥ 49,800
CU14AG2〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 84,800►￥ 54,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕………￥ 89,800►￥ 59,800

●4050文字/2000文字デジタルディスプレーテレビ
CZ870D〔新品同様〕………￥108,000►￥ 79,800

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351………￥129,800►￥ 78,000
PC-TV452〔新品同様〕………￥128,000►￥ 89,800
PC-TV453〔新品同様〕………￥138,000►￥ 99,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕………￥138,000►￥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕………￥115,000►￥ 79,800

ワールド イン アオヤマ テレフォン ガイド

パソコンの買取り、査定、注文 03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて￥500,000までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り 03-986-6103

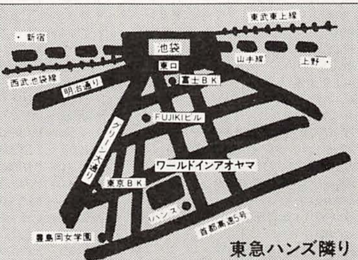
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ 03-986-6104

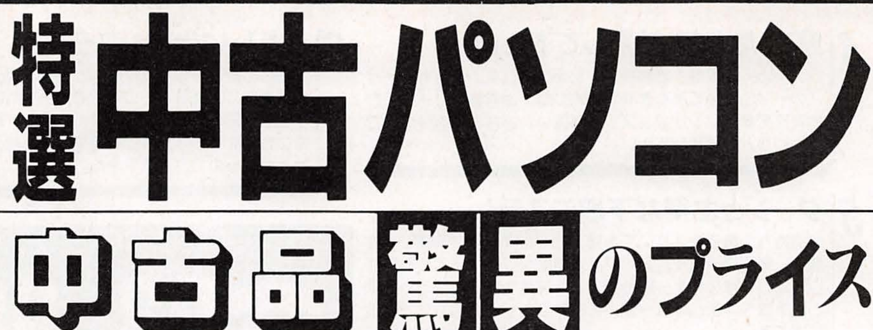
その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～23:00
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00



ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。　銀行振込みは不要です。

今月の限定お買得品

SHARP X1G 10 新品限定品
X1G model 10 Hセット
CZ-820C(本体)・¥69,800⇒¥39,800
AN58C(RFコンバーター)¥ 2,900⇒¥ 2,500
Hセット合計¥72,700⇒**¥40,500**

SHARP X1G 10 新品限定品
X1G model 10 Jセット
CZ-820C(本体)‥¥69,800⇒¥39,800
CZ-820D(ディスプレー)¥79,800⇒¥49,800
Jセット合計¥149,600⇒**¥86,800**
TVも映るよくばりコース

SHARP X1G 10 中古限定品
X1G model 10 Kセット
CZ-820C(本体)・¥69,800⇒¥39,800
CU-14GB(ディスプレー) ¥49,800⇒¥28,800
Kセット合計¥119,600⇒**¥65,000**

SHARP X1F 10 新品限定品
X1F model 10 Aセット
CZ-811C(本体)‥¥89,800⇒¥26,800
CZ-8VC(RFコンバーター)¥15,800⇒¥14,500
Aセット合計¥105,600⇒**¥38,800**

NEC 新品限定品
PC-8001/II SR
PC-8001/II SR(本体)‥¥89,800
定価¥89,800⇒**¥16,800**

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU14FA1(8ピンRGBディスプレー)(ケーブル付)
定価¥49,800⇒**¥31,200**

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23(MSX2 128K)
定価合計¥32,800⇒**¥24,800**

Victor 新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90(64K、3.5ドライブ付)
定価合計¥168,000⇒**¥79,800**

Panasonic A1 MSX2
今月のサービス品
FS-JS220(Joyパッド)
定価¥1,500
FS-A1 ＋(プラス)
定価合計¥29,800⇒**¥26,000**

SHARP
〈漢字プリンター〉
CZ-8PK2(18漢字プリンター)¥134,800
定価合計¥134,800⇒**¥39,800**

●その他
PC-6041〔2000文字モノクロ〕……¥36,800 ► ¥8.000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……¥65,800 ► ¥18.000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……¥58,800 ► ¥20.000
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク
TF20〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000 ► ¥38.000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥128,000 ► ¥38.000
PC-8031-2W〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕‥¥248,000 ► ¥48.000
PC-80S31〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000 ► ¥58.000
PC-80S31K〔5″フロッピーディスク〕〔新品〕……¥108,000 ► ¥89.800

8801シリーズ本体
PC-8801……¥228,000 ► ¥28.000
PC-8801〔漢字ロム付〕……¥266,000 ► ¥36.000
PC-8801 II 10……¥168,000 ► ¥43.000
PC-8801 II 30〔5″ドライブ2機増設〕……¥275,000 ► ¥72.000
PC-8801 II 30〔5″ドライブ2機増設〕……¥275,000 ► ¥75.000
PC-8801 II 30〔5″ドライブ2機標準装備〕……¥275,000 ► ¥75.000
PC-8801 II SR30〔5″ドライブ2機増設〕……¥258,000 ► ¥110.000
PC-8801 II FH10〔新品同様〕……¥99,800 ► ¥76.800
PC-8801 II FR20〔5″ドライブ1機増設〕……¥148,000 ► ¥90.000
PC-8801 II FR20〔5″ドライブ1機標準装備〕……¥148,000 ► ¥92.000
PC-8801 II FR30〔5″ドライブ1機増設〕……¥178,000 ► ¥108.000
PC-8801 II FR30〔5″ドライブ2機標準装備〕……¥178,000 ► ¥108.000
PC-8801FH20……¥138,000 ► ¥100.000
PC-8801FH30……¥168,000 ► ¥120.000
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000 ► ¥110.000
PC-8801/II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕〔新品〕‥¥238,000 ► ¥119.000
〔PC-8801/II MRはSR、FRのソフトが全て走りなおかつ1Mバイトドライブが内蔵されており、SR、FRと全く同じ性能を有しています。SR、FRを買われるならMRを勧めます。〕
PC-8801 II MH……¥238,000 ► ¥155.000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕〔新品〕¥60,000 ► ¥27.200
PC-88VA……¥298,000 ► ¥220.000

9801シリーズ本体
256K増設ラムボード〔新品〕……¥18,000 ► ¥12.800
512K増設ラムボード〔新品〕……¥26,000 ► ¥15.800
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥45,000 ► ¥28.000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥58,500 ► ¥38.000
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000 ► ¥78.000
PC-9801U2……¥298,000 ► ¥98.000
PC-9801U2〔新品〕……¥298,000 ► ¥120.000
PC-9801UV2……¥318,000 ► ¥198.000
PC-9801UV21……¥318,000 ► ¥238.000
PC-9801F2〔5″ドライブ2機標準装備〕……¥398,000 ► ¥140.000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ► ¥182.000
PC-9801VF2〔5″ドライブ2機標準装備〕……¥348,000 ► ¥188.000
PC-9801Vm2〔5″ドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ► ¥248.000
PC-9801Vm21……¥390,000 ► ¥265.000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕……¥390,000 ► ¥269.000
PC-9801VX2……¥433,000 ► ¥295.000
PC-9801VX2〔本体〕〔新品同様〕……¥433,000 ► ¥295.000
PC-9801VX4……¥693,000 ► ¥486.000
PC-98LTmodel 1……¥238,000 ► ¥168.000

プリンター
PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥39,800 ► ¥18.000
PC-6023〔カラープロッタープリンターケーブル付〕〔新品〕¥79,800 ► ¥14.800
RP-80F/T II〔シリアルプリンター〕……¥89,000 ► ¥28.000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥49,800 ► ¥19.800
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥198,000 ► ¥35.000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥148,000 ► ¥38.000
PC-8027〔10ドットプリンター〕……¥89,000 ► ¥35.000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕……¥89,800 ► ¥25.000
PC-PR104〔日本語プリンター〕……¥99,800 ► ¥38.000
PC-6021〔シリアルプリンター〕……¥49,800 ► ¥14.000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥29,800 ► ¥12.000

ドット漢字プリンター
RP80F T II K〔16漢字プリンター〕……¥129,000 ► ¥39.000
GP-550M〔16漢字プリンター〕……¥119,800 ► ¥28.000

熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥59,800 ► ¥39.800
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕……¥79,800 ► ¥59.800
AP-80EX PC〔24ドット〕……¥69,800 ► ¥54.700
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥99,800 ► ¥48.000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕……¥176,000 ► ¥38.000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥73,700 ► ¥16.800

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101……¥238,000 ► ¥78.000
PC-PR101F〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥158,000 ► ¥89.000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥103.000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥163,000 ► ¥120.000
VP85K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品同様〕……¥135,500 ► ¥99.900
AR-2410〔ケーブル付〕〔新品同様〕……¥121,500 ► ¥79.800

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201……¥298,000 ► ¥92.000
NM-9400S〔新品同様〕……¥310,000 ► ¥128.000
NM-9900〔新品同様〕……¥298,000 ► ¥122.000
NM-9400……¥310,000 ► ¥120.000
PC-PR201H……¥288,000 ► ¥148.000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕……¥245,000 ► ¥170.000
PC-PR201V〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥298,000 ► ¥226.000
PC-PR201F……¥188,000 ► ¥110.000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕……¥158,000 ► ¥123.000
NM-9950〔カラープリンター〕……¥245,000 ► ¥139.000
VP135K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥165,500 ► ¥99.000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000 ► ¥78.000
AR-2400〔第2水準漢ロム付〕……¥192,900 ► ¥89.000

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕……¥99,800 ► ¥67.000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕……¥149,800 ► ¥105.000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800 ► ¥115.000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥165,000 ► ¥126.000

FUJITSU

本体
FM-7……¥126,000 ► ¥18.000
FM-NEW7……¥99,800 ► ¥20.000
FM-77L2……¥193,000 ► ¥62.000
FM-77L4……¥238,000 ► ¥68.000
FM-77D2……¥228,000 ► ¥58.000
FM-77AV1……¥128,000 ► ¥72.000
FM-77AV2……¥158,000 ► ¥88.000
FM-77AV20-1〔新品同様〕……¥138,000 ► ¥89.800
FM-77AV20-2〔新品同様〕……¥168,000 ► ¥110.000
FM-77AV40〔新品同様〕……¥228,000 ► ¥148.000

ディスプレー
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥49,800 ► ¥31.200
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……¥67,800 ► ¥28.000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕〔新品同様〕‥¥79,800 ► ¥49.800
FM-TV153〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕‥‥¥108,000 ► ¥72.000
FM-TV154〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕‥‥¥138,000 ► ¥89.000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕〔ケーブル付〕¥49,800 ► ¥27.000

フロッピーディスク
MB-27611……¥128,000 ► ¥68.000
MB-27603〔シングルディスク〕……¥440,000 ► ¥52.000
MB-27631〔3.5″ディスク〕……¥85,000 ► ¥62.000
LFD550FM〔5″ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕……¥98,000 ► ¥64.800

プリンター
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥64,800 ► ¥28.000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥49,800 ► ¥22.000
GP550F〔16ドットプリンター〕……¥119,800 ► ¥32.000
M1009〔シリアルプリンター〕……¥49,800 ► ¥18.000
MB27409〔シリアルプリンター〕……¥79,800 ► ¥38.000

データレコーダ
MB27502……¥12,800 ► ¥7.200
MB27501……¥12,800 ► ¥6.000
PHC-DR II〔新品〕……¥12,800 ► ¥9.200

SHARP

本体
MZ-721……¥89,800 ► ¥12.000
MZ-731……¥128,000 ► ¥20.000
MZ-1500……¥89,800 ► ¥24.000
MZ-2000〔Gラム付①〕……¥218,000 ► ¥24.000
MZ-2200〔DR付〕……¥147,800 ► ¥22.000
MZ2500 30……¥199,800 ► ¥72.000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕……¥199,800 ► ¥138.000

ディスプレー
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕……¥89,800 ► ¥59.800
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕……¥49,800 ► ¥31.200
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕……¥99,800 ► ¥52.000
MZ-1D24〔ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥128,000 ► ¥98.000

The.X-1
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥155,000 ► ¥55.000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥119,800 ► ¥55.000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥198,000 ► ¥60.000
X-1Turbo II〔本体〕……¥178,000 ► ¥87.000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕……¥119,800 ► ¥67.000
CZ-855D〔新品同様〕……¥119,800 ► ¥70.000

本　社　東京都豊島区要町3-38-1　〒171　　下取り品送付先　東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F　〒170　　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6　〒170

7 中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は中古価格だけではありません。

8 やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤママイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

9 もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

10 全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。
パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…！そんなときでも大丈夫です。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕	¥168,000	¥112,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥102,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥68,000
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥89,800	¥24,800
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥89,800	¥26,800
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥89,800	¥39,800
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥59,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	¥20,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥22,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	¥198,000	¥35,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800	¥46,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥79,800	¥現金特価
CZ-850C〔X-1ターボ10本体〕	¥168,000	¥28,000
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥69,800	¥34,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔展示品〕	¥69,800	¥37,000
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥69,800	¥39,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥77,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	¥大特価品
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥157,000
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕	¥129,800	¥59,800
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥89,800	¥26,800
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥15,800	¥11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥15,800	¥14,500
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。		
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800	¥18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥24,800	¥大特価品
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕	¥59,800	¥28,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥49,800	¥38,000
CZ-502F〔5'デュアルディスク〕	¥99,800	¥75,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥39,800	¥25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥17,000
AN-58C〔RFコンバーター〕	¥2,980	¥2,500
プリンター		
CZ-80PK	¥123,800	¥35,000
CZ-8PP2〔新品〕	¥54,800	¥12,000
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥69,800	¥49,500
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥54,800	¥28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥79,800	¥37,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥79,800	¥42,800
●今月の目玉		
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕	¥134,800	¥37,000
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕〔新品〕	¥134,800	¥39,800
ポケコン		
PC-1246	¥12,800	¥7,000
PC-1248〔新品〕	¥10,000	¥8,500
PC-1360〔新品〕	¥29,800	¥23,000
PC-1360K〔新品〕	¥36,800	¥29,000
PC-1500	¥59,800	¥18,000
PC-1501〔新品〕	¥64,800	¥28,200
PC-1600K〔新品〕	¥69,800	¥55,000

EPSON・日立・SONY・STAR

HDD-20S〔HD3.5インチ20MB, 1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥156,000
SC-3000H〔本体〕	¥33,800	¥12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800	¥48,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800	¥28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	¥38,000
HR-5〔80'サーマルプリンター〕	¥49,800	¥10,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000	¥38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥89,000	¥22,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥89,000	¥22,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕	¥80,300	¥43,000
AR-2410〔24'漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥114,000	¥79,800
M-1724(PC)〔24'漢字プリンター〕〔新品〕	¥148,000	¥107,000
G-10XfII〔シリアルプリンター〕	¥74,900	¥14,000
G-10XPJ〔シリアルプリンター〕	¥78,900	¥15,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	¥198,000	¥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥198,000	¥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥168,000	¥79,800
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	¥39,800	¥31,000
FA-7〔1 F BOX〕〔新品同様〕	¥16,500	¥13,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥58,800	¥10,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥59,800	¥15,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥79,800	¥25,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥49,800	¥現金特価
FS-FD-1〔MSX用3.5'ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥現金特価
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥36,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥34,800	¥18,000
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥64,800	¥19,000
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕	¥84,800	¥24,200
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥34,800	¥15,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥54,800	¥9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥46,800	¥10,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥79,800	¥14,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥64,800	¥15,000
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥59,800	¥24,000
FM-X〔RF、16K〕	¥49,800	¥9,800
MX-10〔カシオ、RF、16K〕	¥19,800	¥9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥49,800	¥15,000
V-10〔キャノン、RF、16K〕	¥54,800	¥9,800
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥64,800	¥15,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥67,800	¥10,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥79,800	¥19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	¥49,800	¥12,000
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	¥29,800	¥24,000
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品同様品〕	¥29,800	¥25,000
HB-F1〔Sony MSX2〕〔新品同様〕	¥32,800	¥28,900
PHC-23〔MSX2 128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800	¥24,800
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥8,000	¥6,200

MSXをお買上げいただいた方、限定50名様にゲームソフトをサービスさせていただきます。

1 まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！
ワールドインアオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お客様相談室
03-987-7795
すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30〜20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付
商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771
不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104
その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜23:00 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
キャラクシアン	T/B	3,000	2,760
キャッスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
クロフター	T/B	3,800	3,540
エキサイト4人麻雀	T/B	4,000	3,700
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ホスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ホートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
エキサイト4人麻雀SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
クロフター	3FD	6,000	5,580
タイニーゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ホスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハックマン	T/B	3,500	3,250
ハックマンSR	T/B	3,500	3,250
キャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ティクタク	T/B	3,000	2,790
ティクタクSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
クロフターSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
テーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
フロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ホートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ハックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ハックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ウィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
ウィザードリィ3	5FD	9,800	9,220
フロデュース	5FD	6,800	6,330
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
ロー・オブ・ザ・ウォー	5FD	6,800	6,330
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
88ターム	5FD	12,800	11,900
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
オーガ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ホインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
魔界村	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
レニングラート	5FD	6,800	6,330
ホテル・ウォーズ	5FD	7,800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トゥフル・ジップ	5FD	6,800	6,330
ハターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
アーコン	5FD	7,800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
カルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
キャルっぽクラブ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
フロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
ハックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	6,000	5,580
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	7,800	7,260
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
クーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ハッテン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望・全国版V2	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
タッチ	5FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
プロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
素子姫アドベンチャー	5FD	2,800	2,800
★女子大生交際図表	5FD	7,800	7,260
★聖女ハニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★キャルっぽクラブ	5FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソーフラントストーリー	5FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ファイフ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★秘課外授業編	5FD	3,000	3,000
★ブラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラヘルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5,800	5,400
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ロリーター姫の昼日記	5FD	5,800	5,400
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ボッフレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★フレイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★フレイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,540

8800SR,VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターン・オブ・イーシタSR	5FD	6,800	6,330
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
サイキック・ウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
ウルティマⅣ SR	5FD	9,800	9,120
雀ボール SR	5FD	5,800	5,400
フレイネット SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
レジェンド SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
ミュージック3SR	5FD	9,800	9,120
ガンダーラ SR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999SR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密 SR	5FD	7,800	7,260
未来 SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅 SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
うる星やつらSR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr. SR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
ハピロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラブラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ふぇありいている	5FD	7,800	7,260
英雄ナポレオンVA	2HD	9,800	9,120
信長の野望全国版 VA	2HD	9,800	9,120
三国志 VA	2HD	14,800	13,770
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
ミュージアム3 VA	2HD	9,800	9,120
★ザ・メイズSR	5FD	4,800	4,500
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
Uボート	T/B	3,800	3,520
オペレーション・クレネード	T/B	4,800	4,440
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディザイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ハターンエディター	T/B	4,000	3,700
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
フェアリース・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
フロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイフ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
未来	5FD	7,800	7,260
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ウルティマⅣ	5FD	9,800	9,120
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
トリトーン	5FD	6,800	6,330
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
ブラネタリウムハーバートII	5FD	7,900	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
ホイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トゥフル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
フリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15ーイーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
★フレイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★フレイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000
★フェアリース・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★ソーフラントストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,600
★ボッフレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー 占い	5FD	8,000	7,440
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★オメガ第2号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
カルフォース	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ロボレス2001AV専	3FD	6,800	6,330
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
幻夢の城	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ルーインAV専	3FD	7,800	7,260
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
カバラの秘密	3FD	7,800	7,260
ドナAV専	3FD	7,800	7,260
クイン・サーガ	3FD	7,800	7,260
三国志AV専	3FD	14,800	13,770
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
タなきのホライゾン	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ホイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
未来	3FD	7,800	7,260
雀ボール	3FD	5,800	5,400
ウルティマⅣ	3FD	11,800	10,980
魔界村	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
信長の野望全国版 AV専	3FD	9,800	9,120
うってぃぽこAV専	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トゥフル・ジップ	3FD	6,800	6,330
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
ティーフ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
詰碁セミナー	3FD	6,800	6,330
魔界復活AV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
フリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤー・ボールV専	3FD	5,800	5,400
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15ーイーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
ハターン・エディター	3FD	7,000	6,510
★フレイト・アフターヌーン	3FD	3,000	3,000
★フレイト・カリフォルニア	3FD	3,000	3,000
★フレイト・フラワーナイト	3FD	3,000	3,000
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショッキング・クロスワード	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★ソーフラント・ストーリー	3FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★フェアリース・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★ファイフ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★オメガ第3号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★美しき獲物たち2	3FD	4,000	4,000
★秘 課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
オペレーション・グレネード	T/B	4,800	4,440
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
棋太平	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女はにっく	T/B	4,300	4,100
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★秘 課外授業編	T/B	3,000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志T専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
九玉伝	5FD	7,800	7,260
語義セミナー	5FD	6,800	6,330
リング・クエスト	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
フールド・インクス153 ×1・T2	5FD	12,500	11,630
フールド・インクス153 ×1・T2	5FD	11,000	10,230
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
オーガ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
自己中心派	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ3	5FD	9,800	9,120
アルゴー	5FD	7,500	6,980
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
女神転生	5FD	7,800	7,260
冒険浪漫T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活T専	5FD	7,800	7,260
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ボビンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
大陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ファンタジー2	5FD	9,800	9,120
マーベラス	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7,800	7,260
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
うってぃぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ホイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
エイリアン2	5FD	7,200	6,700
コムサイト	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿T専	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ピクトリアス・ナインT専	5FD	7,800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
アーコン	5FD	7,800	7,260
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ウルティマIV	5FD	9,800	9,120
魔界村	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズT専	5FD	7,500	6,980
リターン・オブ・イーシタT専	5FD	6,800	6,330
地球防衛軍T専	5FD	7,800	7,260
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★聖女はにっく	5FD	4,800	4,500
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★フレメイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★フレメイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレメイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ぱってんタヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
ソフィア	QD	4,800	4,440
将棋名人	QD	4,800	4,440
チャンピオン・ロードランナー	QD	5,000	4,650
フラッピー	QD	4,800	4,440
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望 全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
レイ・ドッグ	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
メタルギア M2	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城 M2	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた M2	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー M2	ROM	5,800	5,400
コロニス・リフト	ROM	6,800	6,330
スーパートリトーンM2	ROM	5,900	5,490
戦場の狼 M2	ROM	5,900	5,570
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
ダーウィン4078M2	ROM	5,800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5,800	5,400
大戦略 M2	ROM	7,800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5,800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモンM2	ROM	5,800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5,800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5,800	5,400
うってぃぽこ M2	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
未来 M2	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻 M2	ROM	6,800	6,330
エイリアン2 M2	ROM	7,800	7,260
トップルジップ M2	ROM	5,900	5,490
スーパーロードランナーM2	ROM	5,800	5,400
ディーフォーレストM2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印 M2	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ M2	2DD	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7,800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DD	7,800	7,260
ダイレス	2DD	6,800	6,330
オペレーション・グレネードM2	1DD	6,800	6,330
ミケランジェロM2	1DD	18,000	16,740
MSX・DOS, TOOL M2	1DD	14,800	13,770
★フレイメイト M2	1DD	6,000	5,580
★フレイメイト M2	T/B	4,500	4,200
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
未来	ROM	4,900	4,610
ボルフェスと5人悪魔	ROM	5,800	5,400
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
シャウド・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン2	ROM	5,800	5,400
ウィーナス・ファイヤー	ROM	4,800	4,440
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィングル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ホイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ヘカサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
アルファロイト	ROM	4,900	4,540
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ディーヴァ	ROM	6,800	6,330
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
ナイザー・スペシャル	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
ドレイナー	ROM	4,800	4,440
アニマルランド	ROM	5,800	5,400
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
バトル・オブ・ヘカサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークリープ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
クロスフレイム	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,460
連珠	ROM	4,800	4,440
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
女神転生	ROM	6,800	6,330
魔性の館・ガバリン	ROM	4,900	4,540
シャウトマッチ	ROM	5,800	5,400
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
日本語MSX・ライト	ROM	19,800	18,420
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
B電車で行こう	T/B	4,980	4,610
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
ジェットセットウィリー	カート	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カート	4,800	4,440
スターソルジャー	カート	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カート	4,800	4,440
スターフォース	カート	4,800	4,440
ビーハック		980	980

カードにはビーハックが必要です

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSONちゃっかりCOPY(MSX用)		12,000	10,000
データライフ 5₂D	10枚入	8,500	3,500
データライフ 5₂DD	10枚入	10,000	4,700
データライフ 5₂HD	10枚入	17,000	5,500
フジ 5₂D	10枚入	8,000	3,800
フジ 5₂HD	10枚入	24,000	5,600
マクセル・インターナショナル2D	10枚入	8,000	2,800
〃 5₂HD	10枚入	24,000	4,000
データライフ 3₅2D	10枚入	24,000	9,700
データライフ 3₅2DD	10枚入	28,000	12,000
TDK 5₂DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 5₂HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体、周辺商品お買得情報

商品名	定価	割引価格
FS-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
MSXの必需品 16K拡張カートリッジ(新品)(16Kパソコンを32Kにします)	8,000	6,200
アスキージョイスティックターボII(MSX, MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイパット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイスティック)	4,500	3,800
ジョイスティックインターフェース PC-8801FH/MH/AV用 (MACRO-88A)	9,800	9,200
PC-8801/II/SR/FR (JB-88)	6,800	6,100
PC-9801E/F/U/VA用 (MACRO-98)	9,800	9,200
FM-7/NEW7用(JB-3)	6,800	6,100
ジョイスティック・システムとジョイスティック XE-1S(ジョイスティック)	3,900	3,600
ジョイカード (MSX, FM-77AV, PC-6001, PC-8801)	3,200	2,900

商品名	メディア	価格	割引価格
ミスター・ジョイ(MR-100)(ジョイカード用はめこみ台)		1,380	1,350
PASOKO-1000(三和電子ジョイスティック)		9,800	9,200
データレコーダー PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データーレコーダ用ケーブル		1,200	1,080

▶X-1周辺機器

商品名	定価	割引価格
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	33,800
CZ-8BS(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データーレコーダー)	24,800	21,000
X-1用ジョイカード	3,200	2,900

▶NEC周辺機器

商品名	定価	割引価格
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)(HAL研究所)(88用FM音源+MIDIボード)	36,000	29,800

▶ディスプレー本体

商品名	定価	割引価格
CU14G 2000文字カラー D・ケーブル付	49,800	31,000
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	47,000
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	26,000
CZ820C(X-1G10本体)	69,800	37,800
CZ822C(X-1G30本体)	118,000	83,000
CU14-44 4050文字カラーディスプレー	89,800	58,000
8001/11SR(本体)	138,000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34,800	18,000
HC-60(本体・MSX2・32K)	68,800	19,000
AN58C(RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド (PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500ケーブル付)	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー (PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500)	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です

夏休み特別企画をお楽しみに…………

注文方法

1 御希望の商品を選んで下さい
2 注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい
3 申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します
4 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします
— 在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

本体機種

FD T/B ROM

氏名

商品名　　割引金額

御住所 〒

TEL (　　)

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です
郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

03-973-5578

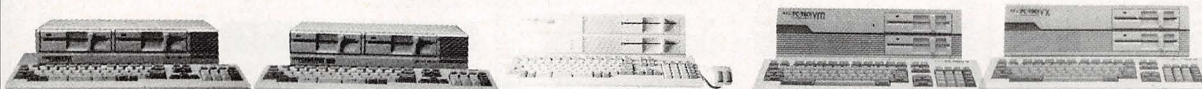
営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

安い! 価格はお電話でナットクした上でお求め下さい。

お電話一本/全国どこでも分割払い月々3,000円より。

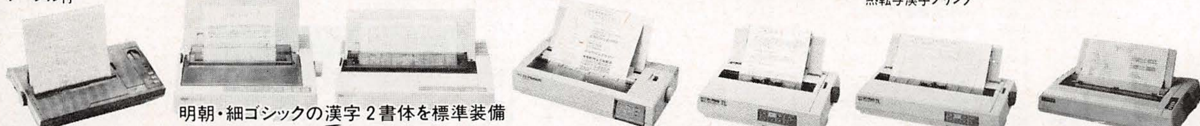
PC-8801FH 30 PC-8801MH PC-88VA PC-9801VM21 PC-9801VX2



PC-8801FH 30	PC-8801MH	PC-88VA	PC-9801VM21	PC-9801VX2
最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した精鋭。	最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。	PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍したニューフェイス。	PC-9800シリーズの実績を確実に受け継ぎ、さらに使いやすく機能強化。	ハイレベルな実力を発揮する新世代のビジネス標準機。
定価168,000円 お電話にて激安	定価208,000円 お電話にて激安	定価298,000円 お電話にて激安	定価390,000円 お電話にて激安	定価433,000円 お電話にて激安



NEC PC-KD854	NEC PC-KD853	NEC PC-KD862	NEC PC-KD861	NEC PC-TV352	TOEI FTC-12GTS-A	TOEI FTC12TU-H
	ドットピッチ0.31		ドットピッチ0.31	テレビ機能付		ドットピッチ0.28
定価89,800円 お電話にて激安	定価118,000円 お電話にて激安	定価99,800円 お電話にて激安	定価138,000円 お電話にて激安	定価115,000円 お電話にて激安	定価83,000円 特価¥47,000	定価114,800円 特価¥74,000



star TR-24CL	star AR-2410	star AR-2415	NEC PC-PR406M	NEC PC-PR101TL	NEC PC-PR201TL	NEC PC-PR201F2
カラー熱転写漢字プリンタ ケーブル付	24ドット80桁漢字プリンタ	24ドット136桁漢字プリンタ	熱転写漢字プリンタ	カラー対応熱転写漢字プリンタ	136桁カラー対応熱転写漢字プリンタ	136桁漢字ドットプリンタ
定価69,800円 特価 ¥52,800	定価114,000円 お電話にて激安	定価144,000円 特価¥98,000	定価59,800円 お電話にて激安	定価79,800円 お電話にて激安	定価135,000円 お電話にて激安	定価158,000円 お電話にて激安

明朝・細ゴシックの漢字2書体を標準装備

新品激安 お電話1本全国どこでも お申し込みは今すぐ! 03-462-2294

㊙ 特別価格が電話で聞ける 各社パソコン激安情報 24時間テレホンサービス 03-463―4266

SHARP X1 turbo Z

セット
CZ880C (本体)
CZ600D (純正ディスプレイ)

合計定価347,800円 ¥258,000

Victor HC-95 最高級 MSX2

3.5インチディスク2基内蔵
スーパーインポーズ
ビデオデジタイズ 漢字ROM内蔵
高速モードで通常の2.2倍のスピード

36%引

定価198,800円 特価¥128,000
マウス定価12,800円 無料サービス

パソコンディスク PR-7

棚板自由、キャスター付。

定価24,800円 特価 ¥14,800

6インチカラーモニターTV CTV-600J

奥行ナント20cm。
ファミコンやMSXもつなげます。
1ch～62chカラーTV。
ビデオ入力端子つき
3電源方式

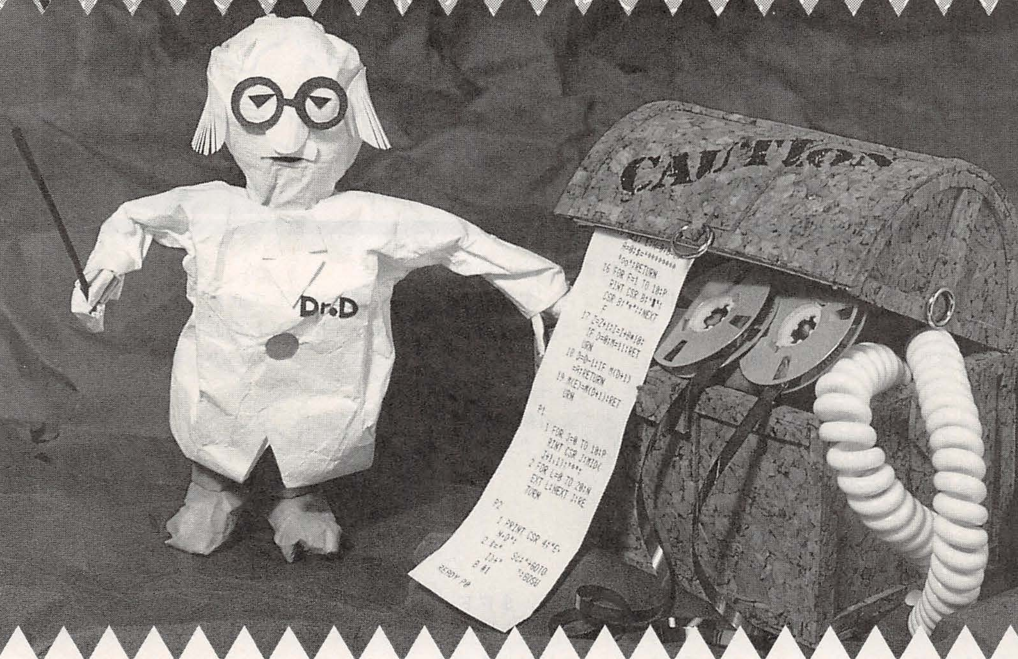
定価63,800円 特価 ¥42,800

お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先:大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

BM特選プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，（変数表や，フローチャートはかならず付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

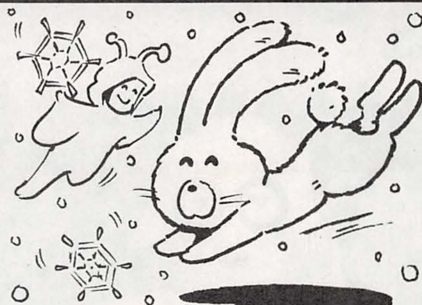
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr.用（LII2は不可）

移植版

Snow Cape（スノーケイプ）



西友　一夜

お話

森の中には，しあわせをよんでくれるという〝しあわせうさぎ〟がいるといいます。真七君も，そのしあわせにちょっとだけあずかろうと，雪の積もる寒い中をやってきました。でもね，かわゆい雪の精がでてきてね，なかなか会えないんですって。

遊びかた

真七君を[A][Z][<][>]で動かして，〝しあわせうさぎ〟をつかまえます。後についてくる2人の雪の精をお互いにぶつけっこさせると，その下に〝しあわせうさぎ〟が生まれます。少し待つと顔をだしますが，しばらくすると逃げちゃいます。そのあとには，穴だけ残りますよ。

ラウンド＋3匹と出会ったらラウンド・クリアですけど，雪の精につかまったり雲が流れてしまうと，やりなおしだね。

ご注意

入力する前に，

POKE 8, $3D, $FF:
CALL$E37E [RETURN]

としといてください。RUNする前にSAVEしとかないと，泣いちゃうかも。

ブレイクして止めたら，CONTではなくRUNしなおしてください。でないと，運のない人は暴走しちゃいます。

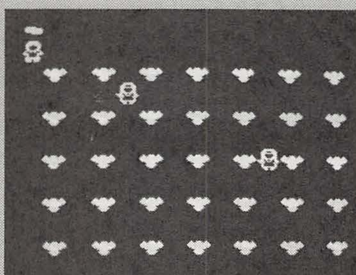
プログラム

桃子先輩がむりやり，作りなさいとおっしゃったので，ベーマガが87年3月号からの移植であります。やっぱり能力のちがいがでてますね。

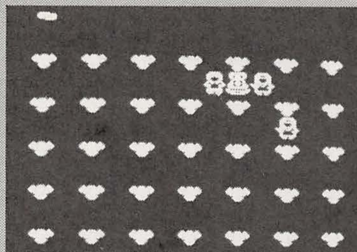
まいど，グラフィックは機械語で描いてます。スタック・ポインタを使っ



▲〈写真1〉タイトル画面。このハイスコアを破るのはなみたいていのことじゃない

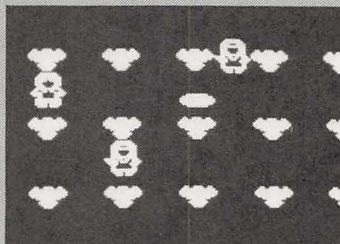


▲〈写真2〉左上に現れるのが，真七君。2人の雪の精が追ってくるぞ



▲〈写真3〉2人の雪の精がぶつかったところに，少し待つと〝しあわせうさぎ〟が現れる

▼〈写真4〉〝しあわせうさぎ〟が現れた後には穴があいてしまうんだよ



《第1表》変数表

X1	真七君のX座標
Y1	真七君のY座標
F1	真七君のつかまえた〝しあわせうさぎ〟の数
M	真七君の数
X2( )	雪の精のX座標
Y2( )	雪の精のY座標
C2( )	雪の精を消すキャラクター
R2	雪の精の動く率
X3	〝しあわせうさぎ〟のX座標
Y3	〝しあわせうさぎ〟のY座標
F3	〝しあわせうさぎ〟の表示タイマ，フラグ
X4	雲のX座標
F4	雲の移動タイマ
B	BGM演奏番号
B$	BGM音符データ
S	スコア
H	ハイスコア
H$	名前
R	ラウンド
A1	データ入力アドレス
A2	キャラクター表示サブ・アドレス
A3	カラー・レジスタ・アドレス
A	キー入力，キャラクター・コード
X, Y	座標ワーク，チェック・サム
I	ループ
D$	データ

《OVER FLOW》このコーナーは，読者のみなさんの伝言板。プログラムに関することから，身のまわりで起こったこと，そして，ダジャレまで，楽しく活用しましょう。参加したい人は，今すぐ，とじ込みのハガキで。

てますので，割り込みは禁止してありますが，どうもブレイク・キーのことを忘れてたみたいです。今度は直しとくからゆるしてー。

BGMを流すにもPSGなんてありませんので，精一杯この音でがまんしてください。音をだす機械語ルーチンを作りはしたんですけども，え，音階が付けられませんでした。

❖ ❖

よけいな話

この前，ベーマガ編集部へ遊びにいきました。そしたら影さんと某少年が，

BM－Jrの投稿が少ないって悲しんでましたよ。手元にある人，がんばってね。

CHECKER FLAG

編：おなじみ，一夜ちゃんの作品です。今回は，MSXからの移植ですね。

Dr.D：ふむ，マシン語はまずまずだな。ラウンドによって，画面に変化が付けば，もっとおもしろかっただろう。

編：真七君や雪の精はよく描けてますね。

Dr.D：原作とは，少し変えてあるな。絵はうまいが，もう少し配色にこってほしかったぞ。

編：カラー・アダプタがあれば，色付きのこのゲームも映えると思いますよ。

移植版 Snow Capeのプログラム・リスト

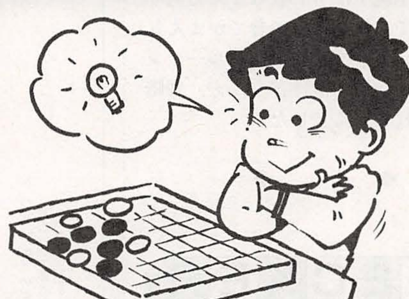
```
10 REM ----- SNOW CAPE -----
20 REM ----- SHIAWASE CLUB -----
30 REM ----- INITIALIZE -----
40 CLEAR :RANDOMIZE :LET A1=$3E00:LET A2=$3E10:LET A3=$E890
50 POKE A3,$70,5,1:DIM X2(2),Y2(2),C2(2):GOSUB 830
60 LET H=120:LET H$="MIKU SATSUKI":DEF FNP=PEEK($100+X+Y*$20)
70 GOSUB 680
80 LET S=0:LET R=1:LET M=2:LET B$="UトUレUトUレUト ラ R ラBシ ラBシ ラ フ R"
90 LET F=0:LET B=0:LET X1=1:LET Y1=2:LET F1=3+R:LET R2=50-INT(R/2)
100 LET F3=0:LET X4=1:LET F4=60:GOSUB 560
110 REM ----- MANA KUN -----
120 LET A=ASC(INKEY$):LET X=X1-(A=$2C)*(X1>1)*2+(A=$2E)*(X1<29)*2
130 LET Y=Y1-(A=$41)*(Y1>2)*2+(A=$5A)*(Y1<22)*2
140 ON FNP+1 GOTO 180,210,150,210,210,160
150 LET F=1:GOTO 180
160 MUSIC POU7P1UラPOU7P1Uラ:POKE A1,X3,Y3,4,$70:CALL A2:MUSIC P1Uト
170 LET S=S+10*R:LET F1=F1-1:LET R2=R2+3:LET F3=0:ON SGN(F1)+1 GOTO 470,210
180 POKE A1,X1,Y1,0,$71:CALL A2:LET X1=X:LET Y1=Y
190 POKE A1,X1,Y1,1:CALL A2:MUSIC "PO"+MID$(B$,B+1,2):LET B=(B+2)*(B<26)
200 REM ----- NYMPH -----
210 FOR I=1 TO 2:LET X=X1-X2(I):LET Y=Y1-Y2(I):ON I GOTO 220,240
220 IF RND(2)<1 THEN LET X=0:GOTO 260
230 LET Y=0:GOTO 260
240 IF ABS(X)<=ABS(Y) THEN LET X=0:GOTO 260
250 LET Y=0
260 LET X=X2(I)+SGN(X)*2:LET Y=Y2(I)+SGN(Y)*2:IF RND(200)<R2 THEN GOTO 330
270 LET A=FNP:ON A+1 GOTO 310,280,290,330,310,330
280 LET F=1:GOTO 310
290 IF (X=X2(I))*(Y=Y2(I))+(C2(I)>0)+(F3<>0) THEN GOTO 330
300 MUSIC POUト:LET X3=X2(I):LET Y3=Y2(I):LET P3=-20:LET R2=R2-3:GOTO 330
310 POKE A1,X2(I),Y2(I),C2(I),$70:CALL A2:LET X2(I)=X:LET Y2(I)=Y:LET C2(I)=A
320 POKE A1,X2(I),Y2(I),2,$72:CALL A2
330 NEXT I:ON F GOTO 510
340 REM ----- HAPPY RABBIT -----
350 ON SGN(F3)+2 GOTO 360,430,400
360 LET F3=F3+1:IF F3<0 THEN GOTO 430
370 LET X=X3:LET Y=Y3:IF FNP<>0 THEN LET F3=-1:GOTO 430
380 POKE A1,X3,Y3,5,$75:CALL A2:MUSIC POUトP1Uミ
390 LET F3=10+(12-INT(R/2))*(R<24):GOTO 430
400 LET F3=F3-1:IF F3>0 THEN GOTO 430
410 POKE A1,X3,Y3,4,$70:CALL A2:MUSIC PODミP1Dト:LET F3=0
420 REM ----- TIME -----
430 LET F4=F4-1:IF F4>0 THEN GOTO 120
440 POKE A1,X4,0,0,$57:CALL A2:LET X4=X4+2:IF X4>29 THEN GOTO 510
450 POKE A1,X4,0,6:CALL A2:LET F4=60:GOTO 120
460 REM ----- ROUND CLEAR SUB -----
470 MUSIC P1トレミフレミフソミフソラフソラシソラシP2UトP4R
480 POKE A3,$70:CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=10,10:PRINT "ROUND CLEAR"
490 LET R=R+1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 90
500 REM ----- PLAY MISS SUB -----
510 ON SGN(M)+1 GOTO 760
520 MUSIC P1UトシラソシラソフラソフミソフミレフミレP3トP4R
530 POKE A3,$70:CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=11,10:PRINT "PLAY MISS"
540 LET M=M-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 90
550 REM ----- SET ROUND SUB -----
560 POKE A3,$70:CLEAR
570 LET CURSOR=7,8:PRINT CHR$($98);" ROUND";R;" START ";CHR$($98)
580 LET CURSOR=10,12:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=10,14:PRINT "REST :";M
590 FOR I=1 TO 1400:NEXT I:CALL $3E90:POKE $EFE0,$C0
600 FOR X=0 TO 31 STEP 2:POKE A1,X,0,0,$57:CALL A2:NEXT X
610 FOR Y=4 TO 21 STEP 4:FOR X=3 TO 28 STEP 4:POKE A1,X,Y,3,$74:CALL A2
620 NEXT X:NEXT Y:POKE A1,X1,Y1,1,$71:CALL A2:POKE A1,X4,0,6,$57:CALL A2
630 FOR I=1 TO 2:LET C2(I)=0
640 LET X=INT(RND(10))*2+7:LET Y=INT(RND(8))*2+6:IF FNP>0 THEN GOTO 640
650 POKE A1,X,Y,2,$72:CALL A2:LET X2(I)=X:LET Y2(I)=Y:NEXT I
660 MUSIC T2P4UトP1UレP4UトP1UレP5UトP3ラRP4ラP1BシP4ラP1BシP5ラP37T1:RETURN
670 REM ----- TITLE SUB -----
680 POKE A3,$75:CLEAR
690 LET CURSOR=9,8:PRINT CHR$($98);" SNOW CAPE ";CHR$($98)
700 POKE A3,$70:LET CURSOR=2,16:PRINT "HI:";H;TAB(12);H$
710 POKE A3,$7A:LET CURSOR=6,20:PRINT "PLAY [Y]ES OR [N]O ?"
720 LET A=ASC(INKEY$):IF A=$59 THEN RETURN
730 IF A<>$4E THEN GOTO 720
740 POKE $EFE0,0:END
750 REM ----- GAME OVER SUB -----
760 MUSIC T2P5UレP3UトラUトUトラフララP4ソP1ソP57R
770 POKE A3,$72:CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=11,8:PRINT "GAME OVER"
780 POKE A3,$70:LET CURSOR=10,12:PRINT "SCORE:";S
790 FOR I=1 TO 1600:NEXT I:IF S<=H THEN GOTO 70
800 CLEAR :LET CURSOR=2,10:INPUT "NAME:",H$
810 LET H$=LEFT$(H$,16):LET H=S:GOTO 70
820 REM ----- READ DATA SUB -----
830 PRINT "READ DATA":DEF FNV=VAL("$"+D$)
840 FOR I=0 TO 22:LET X=0:FOR J=0 TO $F:READ D$:LET A=FNV:POKE A2+I*$10+J,A
850 LET X=X+A:NEXT J:READ Y:IF X=Y THEN NEXT I:RETURN
860 PRINT "DATA ERROR ";880+I*10;CHR$(7);:END
870 REM ----- M.L DATA -----
880 DATA F6,3E,00,C1,1E,22,77,F6,3E,01,C1,16,22,70,00,4F,$599
890 DATA 58,58,58,58,49,58,49,FB,3E,00,89,01,B7,3E,06,F7,$5FF
900 DATA 3E,07,B6,3E,01,F6,3E,00,8B,09,B7,3E,08,F7,3E,09,$53D
910 DATA B6,3E,03,B7,E8,90,F6,3E,02,FE,3E,06,E7,00,E7,01,$76D
920 DATA E7,20,E7,21,4F,58,58,58,58,49,58,49,CB,9F,89,3E,$6D9
930 DATA B7,3E,0A,F7,3E,0B,0F,BF,3E,0C,BE,3E,0A,FE,3E,08,$5A1
940 DATA 86,10,33,E7,00,33,E7,01,DF,6D,D6,6E,CB,20,D7,6E,$78B
950 DATA 24,03,7C,00,6D,DE,6D,4A,26,E8,BE,3E,0C,0E,39,00,$502
960 DATA BD,E3,8D,CE,01,00,86,00,BD,E1,F9,26,FB,39,00,00,$773
970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$000
980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$000
990 DATA 07,E0,0F,F0,1F,F8,1E,78,18,18,18,18,0C,30,1B,D8,$522
1000 DATA 22,44,78,1E,28,14,08,10,1F,F8,1F,F8,1E,78,0E,70,$492
1010 DATA 07,E0,0F,F0,1C,38,1F,F8,18,18,18,18,1C,38,1F,F8,$51C
1020 DATA B2,4C,79,8E,28,14,10,08,10,08,1F,F8,0E,70,06,60,$46C
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,23,88,77,DC,FF,FE,$3FB
1040 DATA FF,FE,7F,FC,1F,F0,07,C0,0F,E0,07,C0,03,80,00,00,$787
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$000
1060 DATA 00,00,00,00,0F,F0,3F,FC,7F,FE,7F,FE,3F,FC,0F,F0,$76E
1070 DATA 1E,F0,3A,B8,32,98,32,98,1A,B0,0E,E0,11,10,13,90,$610
1080 DATA 33,98,71,1C,7F,FC,3F,F8,C0,06,FB,BE,78,3C,1F,F0,$84C
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,80,3F,F8,3F,FC,$311
1100 DATA 3F,FC,1F,FC,01,F8,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$34F
1110 REM ----- MANA KUN ♥ -----
```

★ボツの箱に飛び込むなー。真の青春は採用の箱だぞー。今すぐ，採用の箱へ飛び込めー。うん，これが青春だ！（静岡市・望月貴弘12才）……【影：飛びだせ青春（古い！）。このハガキ，ボツの箱から頭をだしてました。】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

移植版

コンピュータ・オセロ



ちやふりみ

内容

ベーマガDELUXEⅣ掲載，PC-8001mkII用の移植版です。

ゲーム方法

人対人でゲームをする場合は，0キーを押してください。コンピュータ対戦の場合は，プレイヤーが先手，後手を1か2のキーで選んでください。

入力は1〜8のキーで行ない，リターン・キーなどを押す必要はありません。ヨコ，タテの順に入力しますが，コマが打てなければ再度ヨコの入力を聞いてきます。途中で終わらせたい場合は，Eキーを押してください。3回パスすると負けになります。

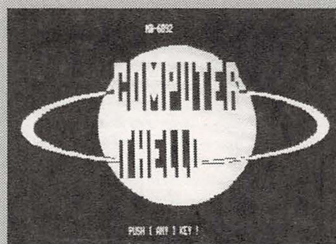
プログラムについて

ほとんどPC-8001版のままですが，1か所FOR〜NEXT文でエラーになるところがあり，やむをえず，IF文にダミー（COLOR0）を入れて，プログラムをつないでいます。もしかすると思考ルーチンに影響を与えているかもしれませんが，私の力ではチェックすることができません。

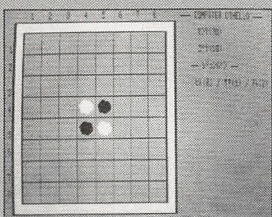
入力，ロードともNEWON5がいいと思います。

改造，その他

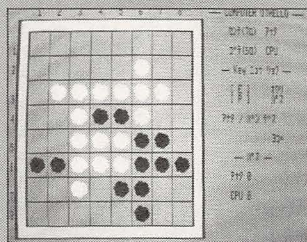
改造は，盤とコマを大きくする，先手，後手をコンピュータにランダムで決めさせる，ミュージック・ルーチンで効果音をつける，などが考えられます。



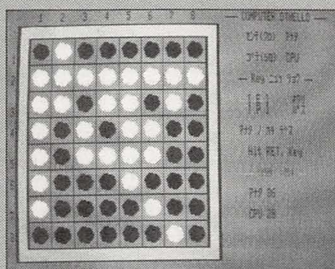
▲《写真1》オセロのタイトルだとは，だれも思わないだろう



▼《写真2》さあ，コンピュータとオセロの勝負だぜい



▲《写真3》途中経過を報告します。勝負はこれからだよ



▼《写真4》勝ちました。うーむ，なかなか強かったぞ

このプログラムは，CIRCLE文やPAINT機能のない（に等しい）レベルⅢでオセロをどこまで移植できるかと思い，試みたものです。P8版ではビューポート命令とかいうのが使われており，S1用のマニュアルで調べたのですが，さっぱりわかりません(別にS1を持っているわけではありません)。

そこで盤を描くLINE文のX座標とCIRCLE命令のX座標をすべて2倍にしてみると，かなりオセロらしい(？)画面になってきたので，盤やコマのX座標とY座標をずらしていき，こんな画面に落ち着きました。

P8版ではCIRCLE文にFOR〜NEXTを付けてコマの表示をしていますが，遅くなるので円を描いて色をつける方法にしました。レベルⅢのペイント機能では，コマがウラ返しになるとき（2重にペイントする）に前のコマの色が少し残ってしまうので，CIRCLEの座標からコマを消すLINE〜PRESET文を作りました。

しかし，どこに置いていいかわからず結局CIRCLE文の前につけました。コマをムダに消しているように見えるのはそのためです。

CIRCLE文について

プログラム中の715行がCIRCLE命令です。Rが半径，QCがX座標，ZCがY座標で，半径はLINE文のX座標の数値で考えます。0.4177というのは縦長の楕円形を円に直すための数値です。円を描くのに時間がかかるので使用範囲は限られると思いますが，知っておくと役に立つこともあると思います。

★これからも，もっとザ・ゲーム・ミュージック・プログラムをたくさん掲載してください。僕は学校の音楽はきらいだけど，ベーマガの音楽は大好きです。(栃木県河内郡・**田村博文14才**)……**【編：教科書をベーマガに！】**

```
10 CLS:WIDTH 80:SCREEN ,,1:COLOR 7,0:DEFINT A-O,U-Z
20 CLEAR 300,&H7FE6
30 GOSUB 700
40 COLOR 0,4:CLS:FOR A=0 TO 7:FOR B=0 TO 7:LINE(10,10)-(190*2,190),PSET,0,B
50 LINE(15+(A*20+10)*2,10+(B*20+10))-(15+(A*20+30)*2,10+(B*20+30)),PSET,0,B:NEXT
 B,A:PAINT(13,13),6,0
60 LOCATE 6,0:PRINT"1     2     3     4     5     6     7     8";:PRINT"          ── COMP
UTER OTHELLO ──"
70 FOR A=1 TO 8:LOCATE 0,A*2.5+1:PRINT CHR$(48+A);:NEXT:DIM V(8,8)
80 RESTORE 90:FOR A=1 TO 4:READ X,Y,CO:GOSUB 620:V(X,Y)=CO+1:NEXT
90 DATA 4,4,7,5,4,0,4,5,0,5,5,7
100 LOCATE 54,2:PRINT"ｾﾝﾃ(ｸﾛ)";:LOCATE 54,4:PRINT"ｺﾞﾃ(ｼﾛ)";
110 LOCATE 52,6:PRINT"── ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝ ──"
120 LOCATE 53,8:PRINT"ﾋﾄ(0) / ｻｷ(1) / ｱﾄ(2) ?";
130 J=VAL(INPUT$(1)):IF J>2 THEN J=2
140 LINE(52,6)-(76,8)," ",B:IF J=0 THEN N$(1)="PLAYER1":N$(2)="PLAYER2":GOTO 160
150 JN=J+(J=2)*2+1:N$(J)="ｱﾅﾀ":N$(JN)="CPU"
160 LOCATE 63,2:PRINT N$(1);:LOCATE 63,4:PRINT N$(2);
170 LOCATE 52,6:PRINT"── Key ﾆｭｳ ﾘｮｸ ──";:LOCATE 55,15:PRINT"── ﾊﾟｽ ──";
180 LOCATE 54,8:PRINT"[ E ]      ｵﾜﾘ";:LOCATE 54,17:PRINT N$(1);P(1);
190 LOCATE 54,9:PRINT"[ P ]      ﾊﾟｽ";:E=0:LOCATE 54,19:PRINT N$(2);P(2);
200 '
210 IF E=60 THEN 540 ELSE F=1:GOTO 300
220 CO=0:K=8:ON J+1 GOSUB 250,250,380:IF KK=0 THEN 210 ELSE E=E+1
230 IF E=60 THEN 540 ELSE F=2:GOTO 300
240 CO=7:K=1:ON J+1 GOSUB 250,380,250:IF KK=0 THEN 230 ELSE E=E+1:GOTO 210
250 KX=X:KY=Y:FOR AX=-1 TO 1:FOR AY=-1 TO 1:IF AX=0 AND AY=0 THEN COLOR 0 ELSE N
=2 ' COLOR 0=NEXT
260 A=KX+AX*N:B=KY+AY*N:IF A<1 OR A>8 OR B<1 OR B>8 OR KX+AX>8 OR KX+AX<1 OR KY+
AY<1 OR KY+AY>8 THEN 290 ELSE IF V(KX+AX*(N-1),KY+AY*(N-1))<>K THEN 290
270 IF V(A,B)<>CO+1 THEN N=N+1:GOTO 260 ELSE CO=CO:KK=1
280 FOR I=0 TO N:X=KX+AX*I:Y=KY+AY*I:GOSUB 620:V(X,Y)=CO+1:NEXT:X=KX:Y=KY:GOSUB
620
290 NEXT AY,AX:RETURN
300 FOR Z=0 TO 5:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:NEXT:LOCATE 52,11:PRINT N$(F);" ﾉ ﾊ
ﾝ ﾃﾞｽ    ";:KK=0 :LOCATE 64,13:PRINT"        "
310 IF J+F=3 THEN 370
320 FOR Z=0 TO 5:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:NEXT:LOCATE 64,13:PRINT"ﾖｺ=";:X$=IN
PUT$(1):LOCATE 68,13:PRINT X$;:FOR Z=0 TO 1500:NEXT
330 IF X$=CHR$(69) THEN 540 ELSE IF X$=CHR$(80) THEN 490
340 X=VAL(X$):IF X=0 OR X=9 THEN 320
350 LOCATE 64,13:PRINT"        ":LOCATE 64,13:PRINT"ﾀﾃ=";:Y=VAL(INPUT$(1)):LOCATE
68,13:PRINT Y;
360 IF Y=0 OR Y=9 THEN 350 ELSE IF V(X,Y)<>0 THEN 320
370 ON F GOTO 220,240
380 RESTORE 430
390 READ X,Y:IF X=9 THEN 490
400 IF V(X,Y)<>0 THEN 390
410 CO=(JN=2)*-7:GOSUB 250
420 IF KK=0 THEN 390 ELSE RETURN
430 DATA 1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3,3,6,6,6,1,6,8,3
440 DATA 3,1,6,8,8,6,1,3,6,1,3,8,2,6,2,3,3,2,6,2
450 DATA 7,3,7,6,3,7,6,7,4,3,5,6,3,4,6,5,3,5,5,3
460 DATA 4,6,6,4,4,7,5,7,4,2,7,5,2,4,2,5,7,4,1,5
470 DATA 4,1,5,2,5,8,8,5,4,8,1,4,5,1,8,4,2,2,7,1
480 DATA 7,8,2,7,1,2,7,2,8,7,1,7,2,1,8,2,2,8,7,7,9,0
490 LOCATE 54,13:PRINT N$(F);" ﾊﾟｽ        ";:FOR Z=0 TO 2000:NEXT
500 P(F)=P(F)+1:IF P(F)=3 THEN 540
510 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 54,2*F+15:PRINT N$(F);P(F);
520 LOCATE 54,13:PRINT SPC(18);:IF J+F=3 THEN E=E-1:KK=1:RETURN
530 ON F GOTO 230,210
540 COLOR 2:LOCATE 53,15:PRINT"── GAME END ──";:COLOR 0
550 FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 8:M(V(A,B))=M(V(A,B))+1:NEXT B,A
560 LOCATE 54,17:PRINT N$(1);M(1);
570 LOCATE 54,19:PRINT N$(2);M(8);
580 SS=ABS(M(1)-M(8)):F=2+(M(1)>M(8))
590 LOCATE 52,11:IF SS>0 THEN PRINT N$(F);" ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ    "; ELSE PRINT"ﾋｷﾜｹ ﾃﾞｽ
 "
600 LOCATE 52,13:PRINT"  Hit RET. Key    ";
610 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 600
615 'ｺﾏｦ ｹｽ
620 LINE(X*20*2,Y*20+2)-(X*20*2+30,Y*20+18),PRESET,BF:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,
100
630 R=15:QC=X*20*2+15:ZC=Y*20+10:FOR P=0 TO 2*3.14159 STEP 1:Q=R*COS(P)+QC:Z=ZC-
R*SIN(P)*.4177:QQ=R*COS(P+1)+QC:ZZ=ZC-R*SIN(P+1)*.4177:LINE(Q,Z)-(QQ,ZZ),PSET,CO
:NEXT P
640 PAINT(X*20*2+15,Y*20+10),CO:RETURN
650 '
700 'ﾀｲﾄﾙ
710 LOCATE 30,10:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ..."
713 'circle R=ﾊﾝｹｲ,QC=Xｻﾞﾋｮｳ,ZC=Yｻﾞﾋｮｳ
715 R=160:QC=320:ZC=100:FOR P=0 TO 2*3.14159 STEP .1:Q=R*COS(P)+QC:Z=ZC-R*SIN(P)
*.4177:QQ=R*COS(P+.1)+QC:ZZ=ZC-R*SIN(P+.1)*.4177:LINE(Q,Z)-(QQ,ZZ),PSET,0:NEXT P
720 R=290:QC=320:ZC=100:FOR P=0 TO 2*3.14159 STEP .1:Q=R*COS(P)+QC:Z=ZC-R*SIN(P)
*.104425:QQ=R*COS(P+.1)+QC:ZZ=ZC-R*SIN(P+.1)*.104425:LINE(Q,Z)-(QQ,ZZ),PSET,0:NE
XT P
730 R=315:QC=320:ZC=100:FOR P=0 TO 2*3.14159 STEP .1:Q=R*COS(P)+QC:Z=ZC-R*SIN(P)
*.104425:QQ=R*COS(P+.1)+QC:ZZ=ZC-R*SIN(P+.1)*.104425:LINE(Q,Z)-(QQ,ZZ),PSET,0:NE
XT P
735 PAINT(320,50),1:PAINT(320,140),1:PAINT(320,100),1:PAINT(320,131),6:PAINT(620
,100),6:PAINT(20,100),6
740 LOCATE 32,2:COLOR 7:PRINT"MB-6892":LOCATE 24,6:COLOR 4:PRINT"■■■■■■■■
■■■■■■■"
750 LOCATE 24,7:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■"
760 LOCATE 24,8:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■"
770 LOCATE 24,9:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■"
780 LOCATE 24,10:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■"
790 '
800 LOCATE 25,13:COLOR 6:PRINT"■■■■■■■■■"
810 LOCATE 25,14:PRINT" ■■■■■■■■"
820 LOCATE 25,15:PRINT" ■■■■■■■■"
830 LOCATE 25,16:PRINT" ■■■■■■■■"
840 LOCATE 25,17:PRINT" ■■■■■■■■"
850 LOCATE 27,23:COLOR 5:PRINT"PUSH [ ANY ] KEY !":K$=INKEY$:IF K$="" THEN 850
855 LOCATE 27,23:PRINT"                  "
858 'MUSIC
860 DEFUSR=&H6000
870 RESTORE 880:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
880 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,8C,F5,3D,44,56
890 DATA 10,AE,8C,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
900 DATA 8E,00,08,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
910 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
920 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
930 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
940 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,Q0,00,00
945 READ T,L:IF L=-1 THEN RETURN
950 POKE &H6002,T:POKE&H6003,L:P=USR(Q):GOSUB 945
952 'MUSIC DATA
954 DATA 120,4,120,4,120,4,120,6,106,16,163,6,163,16,163,6,163,16,163,2
956 DATA 163,6,163,16,163,6,163,16,163,2,183,6,183,16,183,6,183,16,183,2,0,-1
960 '
970 '
980 RETURN
990 END
```

★喫茶店での会話―**店員**：ご注文は？ **影**：いつものヤツをくれ。**店員**：わかりました。水ですね。**影**：声が大きいー！（山口県岩国市・S.POLMES）……【**影**：オーダーはウォーターね。ぐははは。**一同**：声が大きい！】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

奇怪怪怪(きかいかいかい)

遠藤　高志



内容

「たいへんだ！ 妖怪たちが現れて七福神をさらっていっちゃったー!! 必殺のお札(ふだ)を投げてやっつけちゃえ！」というわけで，主人公を操って7匹の妖怪を倒して，七福神を助けだしてください。

遊びかた

主人公を動かして，妖怪にお札を当ててください。妖怪は1匹ずつでてきて攻撃してきます。すべて32発で倒せます。7匹倒すと終わりです。

なお，お札は上方向にしか投げられません。

豆頭(マメアタマ)…豆を3方向にばらまき，ときどき突進してきます。

電々王(デンデンオウ)…雷を7連射してきます。雷はしばらくとどまります。

天山(テンザン)…ゆっくり主人公に近づいてきて，炎やつむじ風をだします。

鬼婆(オニンバ)…血の付いた包丁を六つ投げてきます。

幽霊和尚(ユーレーオショー)…ほぼ電々王と同じだけど，数珠(じゅず)でお札をはらいます。

魂狐(コンコン)…自分と同じ姿をした狐を操り，お札を当てられるとワープします。

大魔双化(オオマヌケ)…主人公に化けてでてきます。正体を現したときしか攻撃できません。

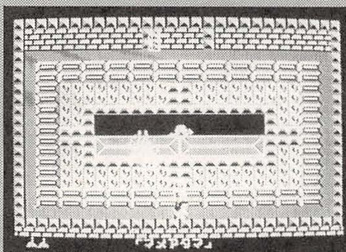
操作方法

✚ボタンで主人公を4方向に動かします。Ⓐか Ⓑボタンでお札を投げます。

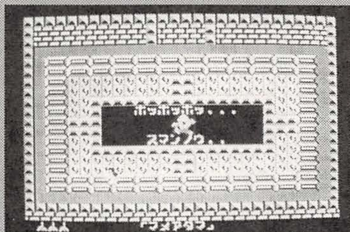
改造のアドバイス

10行のC（自分の数）を増やしたり，90行のZ（妖怪の体力）を減らしたりすると簡単になります。

ぼくはパズルゲームがきらいなので，アクション・ゲームで読者に挑戦だ！ぼくの作ったアルゴリズムを破れるかな？



▲《写真1》まずマメアタマの登場。3方向に豆をばらまいてくるぞ



▼《写真2》32発当てると中央のマドが開き，七福神を1人助けだしたことになる

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00
1	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00
2	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F00	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F00
3	F00	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F00
4	F00	M60	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	M60	F00
5	F00	M60	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	M60	F00
6	F00	M60	A10	A00	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	F10	F10	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	A10	A00	M60	F00
7	F00	M60	A10	A00	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	F10	F10	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	A10	A00	M60	F00
8	F00	M60	A10	A00	H50	H50	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	H50	H50	A10	A00	M60	F00
9	F00	M60	A10	A00	H50	H50	F10	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L70	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L70	F10	H50	H50	A10	A00	M60	F00
10	F00	M60	A10	A00	F10	F10	F10	L50	L60	L60	L60	L60	L60	M00	L50	L60	L60	L60	L60	L60	M00	F10	F10	F10	A10	A00	M60	F00
11	F00	M60	A10	A00	F10	F10	F10	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L70	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L70	F10	F10	F10	A10	A00	M60	F00
12	F00	M60	A10	A00	H50	H50	F10	L50	L60	L60	L60	L60	L60	M00	L50	L60	L60	L60	L60	L60	M00	F10	H50	H50	A10	A00	M60	F00
13	F00	M60	A10	A00	H50	H50	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	H50	H50	A10	A00	M60	F00
14	F00	M60	A10	A00	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	F10	F10	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	A10	A00	M60	F00
15	F00	M60	A10	A00	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	F10	F10	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	H50	A10	A00	M60	F00
16	F00	M60	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	M60	F00
17	F00	M60	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	A10	A00	M60	F00
18	F00	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F00
19	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00
20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30

《第1図》奇怪怪怪のBGグラフィック

CHECKER FLAG

編：お札を投げて敵を倒し，七福神を助けだすというのは，タイトーの「奇々怪界」のパロディですね。

Dr.D：親玉だけを集めたというところだが，単純ながら個々のアルゴリズムがよく考えられておる。まずまずのできじゃな。

注：リスト中のm6にはキャラクタ・テーブルBのキャラが入ります。

KEY1, CHR (254) ⏎

と定義し，その位置にきたら F1 キーで入力してください。

★正月気分が抜けていない今日このごろです。ところでテレビ体操をビデオにとって早送りで見るとおもしろいですよ。(愛知県宝飯郡・**丸山晃司15才**)……【**影**：頭の中も早送りで8月にしなさい。もうすぐ夏休みだぞ。】

奇怪怪怪のプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITEON:A=&H0:B=&H1:G=B:C=3:CGSETB,2
20 DEFSPRITEA,(A,B,A,A,A)=CHR$(247)+CHR$(239)+CHR$(253)+CHR$(239):DEFSPRITEB,(3,
B,B,A,A)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27):DEFSPRITE2,(3,B,B,A,A)="4567"
30 LOCATE5,7:PRINT"*** ｷｶｲｶｲｶｲ ***":LOCATE6,10:PRINT"ｽﾀｰﾄﾎﾞﾀﾝ ｦ ｵｼﾃ!":RESTORE30:
FORI=A TO4:READ K$:LOCATE7,13+I:PRINT K$:NEXT:DATA "m6m6m6m6m6  m6m6m6m6","  m6
   m6","  m6     m6m6m6m6","  m6     m6","  m6  m6 m6m6m6m6"
40 IFSTRIG(A)=B POKE&H4015,&HF:GOSUB1090:PAUSE70:CLS:GOTO60
50 PALETB A,&HE,&H30,RND(70),&H10:GOTO40
60 PALETB A,&HE,&H30,A,&H10:PALETS A,&HE,&H36,&H30,&HE
70 READK0,K1,K$:DEFSPRITE7,(2,B,A,A,A)=CHR$(K0)+CHR$(K0+1)+CHR$(K1)+CHR$(K1+1)
80 X=120:Y=144:M=120:N=30
90 F=B:L=A:P=A:Q=A:T=A:R=A:Z=32:V=A:W=9
100 LOCATE5,10:PRINT"「":K$:"」 ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!!":PLAY"O1T3G1G1G1E7":PAUSE50
110 VIEW:GOSUB310:GOSUB250:SPRITE B-(G=7),121,103
120 'm6MAINm6
130 POKE&H4015,&HF
140 X=XPOS(A):Y=YPOS(A)
150 S=STRIG(A):IFS=A ORL=B THEN170
160 GOSUB1090:P=X+4:Q=Y:L=B
170 IFL=B Q=Q-16:SPRITEA,P,Q:IFQ<20SPRITE A:L=A:P=A:Q=A
180 S=STICK(A):IFMOVE(A)<>A ORS=A THEN220
190 F=-(S=1ANDX<210)*3-(S=2ANDX>24)*7-(S=8ANDY>46)*B-(S=4ANDY<152)*5
200 GOSUB250
220 IFABS(X-M)<12ANDABS(Y-N)<12OR CRASH(A)<>-1THEN940
230 GOTO340
240 'm6MOVEm6
250 IFF=A RETURN
260 DEFMOVE(A)=SPRITE(B,F,B,8,A,A):POSITION A,X,Y:MOVE A:RETURN
270 'm6ｵﾌﾀﾞm6
280 IFABS(P-M)<16ANDABS(Q-N)<16GOSUB880
290 RETURN
300 'm6ﾋｮｰｼﾞm6
310 LOCATE1,21:PRINT"    ":IFC>A FORI=B TOC:LOCATEI,21:PRINT CHR$(212):NEXT
320 LOCATE10,21:PRINT"「":K$:"」"
330 RETURN
340 ON G GOTO 360,440,550,650,440,730,790
350 'm6ﾏﾒｱﾀﾏm6
360 PALETS 2,A,&H30,&H12,&H16:PALETS B,A,&H17,&HE,&H17
370 R=-(M>X):M=M+(R=B)*2-(R=A)*2:N=N-(T=B)*8+(T=A AND N>30)*8
380 IFT=A ANDN<50ANDRND(31)=A T=B
390 IFN>190 T=A
400 IFMOVE(B) THEN420
410 IFRND(5)=A AND N<70FORI=B TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,3+I,B,150,A,B):POSITION I
,M,N+16:MOVE I:GOSUB1110:NEXT
420 IFYPOS(B)>168CAN B,2,3
430 GOTO850
440 'm6ﾃﾞﾝﾃﾞﾝｵｳ&ﾕｰﾚｰｵｼｮｳm6
450 PALETS 2,A,&H36,&H16,&H14+(G=5)*6
460 R=-(M>X):M=M-(R=A)*4+(R=B)*4:R=RND(3):N=N-(R>A AND N<70)+(R=A OR N>Y)
470 T=T+1:IFT=8+(G=5) T=B
480 IFMOVE(T)=A ANDRND(2)=A DEFMOVE(T)=SPRITE(10+(G=5)*5,4+RND(3),RND(2)+B,20+RN
D(50),A,-(G=5)*2):POSITION T,M,N:MOVE T:GOSUB1110
490 IFG=2THEN850
500 IFMOVE(7)=A ANDL=B ANDRND(2)=A DEFMOVE(7)=SPRITE(11,3,2,10,A,3):POSITION7,M-
10,N+10:MOVE7
510 IFMOVE(7)=A CAN7
520 IFL=B ANDABS(P-XPOS(7))<10ANDABS(Q-YPOS(7))<10 L=A:P=A:SPRITEA:GOSUB1120
530 GOTO850
540 'm6ﾃﾝｻﾞﾝm6
550 PALETS 2,A,&H30,&H16,&HE
560 IFMOVE(3) THEN610
570 T=RND(2)+B
580 R=-(M>X):M=M-(R=A)*T+(R=B)*T:R=-(N>Y):N=N-(R=A)*T+(R=B)*T
590 IFMOVE(3)=A CAN B,2,3
600 IFABS(X-M)<8ANDRND(3)=A FORI=B TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(5,1-(R=A)*4,B,16,A,2):P
OSITION I,M,N+I*8+(R=B)*I*16:MOVE I:GOSUB1120:NEXT
610 IFMOVE(4)=A DEFMOVE(4)=SPRITE(10,RND(8)+1,2,36,A,A):POSITION4,M,N:MOVE4:GOSU
B1110
620 IFMOVE(4)=A CAN4
630 GOTO850
640 'm6ｵﾆﾝﾊﾞm6
650 PALETS 2,A,&H36,&H30,&H17:PALETS B,A,&H10,&HE,&H16
660 R=-(M>X):M=M-(R=A)*4+(R=B)*4
670 IFMOVE(B)=A FORI=B TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(9,3+I,B,150,A,B):POSITION I,M-10,N:
MOVE I:GOSUB1110:NEXT
680 IFMOVE(4)=A FORI=4TO6:DEFMOVE(I)=SPRITE(9,I,2,150,A,B):POSITION I,M+10,N:MOV
E I:GOSUB1110:NEXT
690 IFYPOS(B)>168CAN B,2,3
700 IFYPOS(4)>160CAN4,5,6
710 GOTO850
720 'm6ｺﾝｺﾝm6
730 PALETS 2,A,&H30,&HE,&H27
740 R=RND(2):M=M-(R=A)+(R=B):R=RND(2):N=N-(R=A)+(R=B)
750 T=T+B:IFT=8 T=B
760 X=XPOS(T):Y=YPOS(T):IFMOVE(T)=A DEFMOVE(T)=SPRITE(3,RND(8)+1,RND(3)+B,32,A,2
):POSITION T,X,Y:MOVET:GOSUB1110
770 GOTO850
780 'm6ｵｵﾏﾇｹm6
790 PALETS 2,A,&H30,&HE,&H7
800 IFRND(30)=A T=-(T=A):GOSUB1120:IFT=A SPRITE7
810 IFT=A M=XPOS(B):N=YPOS(B):IFMOVE(B)=A DEFMOVE(B)=SPRITE(B,-(M<X)*2-(M>X)*4-(
N<Y)*2-(M>X ANDN>Y)*4,2,8,A,A):POSITION B,M,N:MOVEB
820 IFMOVE(2)=A CAN2,3,4,5
830 IFT=A GOTO130
840 ERA B:IFMOVE(2)=A FORI=2TO5:DEFMOVE(I)=SPRITE(7,RND(8)+1,B,16,A,3):POSITION
I,M,N:GOSUB1110:MOVEI:NEXT
850 IFL=B GOSUB280
860 M=M-(M<16)*4+(M>240)*4:N=N-(N<24)*4+(N>170)
870 SPRITE7,M,N:GOTO130
880 'm6ﾍﾞｼ!m6
890 PALETS 2,A,56,56,56:SPRITEA:GOSUB1100:L=A:LX=A:LY=A
900 Z=Z-B:IFZ MOD8=A V=V+7:GOTO990
910 IFG=6AND RND(3)=A M=RND(200)+20:N=RND(80)+20
920 RETURN
930 'm6ｱﾍﾞｼ!m6
940 CUT A,B,2,3,4,5,6,7:C=C-B:GOSUB310
950 FORI=B TO8:DEFMOVE(A)=SPRITE(B,I,B,2,A,A):POSITION A,X,Y:MOVE A:PLAY"T1O1C0"
:PAUSE5:NEXT
960 IFC=A GOTO980
970 CLS:CAN A,B,2,3,4,5,6,7:SPRITEA:SPRITEB:SPRITE2:SPRITE7:GOTO80
980 PLAY"O4T3M1V1SG0R3E0ABCDEF":LOCATE 6,7:PRINT"*** GAME OVER ***":PAUSE100:RUN
990 IFV=21 V=7:W=11
1000 PALETB A,&HE,&H30,&H35,&H25:LOCATEV,W:PRINT"        ":LOCATEV,W+1:PRINT"
    ":PALETB A,&HE,&H30,A,&H10
1010 IFZ=A THEN1030
1020 GOTO920
1030 CAN B,2,3,4,5,6,7:SPRITE7:FORI=B TO4:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I*2,B,255,A,2):PO
SITION I,M,N:MOVE I:GOSUB1120:NEXT:PAUSE50:CAN B,2,3,4
1040 LOCATE10,9PRINT"ﾎｯﾎｯﾎｯ...":LOCATE11,12:PRINT"ｽﾏﾝﾉｳ..":IFG=7LOCATE11,12:PRIN
T"ｱﾘｶﾞﾄｳ"
1050 PLAY"T3O3F3G3A3O4C5":PLAY"O3A5O4C3O3A3O4D4C7"
1060 IFG=7THEN980
1070 PAUSE150:CAN A:SPRITEA:SPRITEB:SPRITE2:G=G+B:CLS:GOTO70
1080 DATA 88,90,"ﾏﾒｱﾀﾏ",24,26,"ﾃﾞﾝﾃﾞﾝｵｳ",56,58,"ﾃﾝｻﾞﾝ",52,54,"ｵﾆﾝﾊﾞ",24,118,"ﾕｰﾚ
ｲｵｼｮｳ",84,86,"ｺﾝｺﾝ",88,198,"ｵｵﾏﾇｹ"
1090 POKE&H4000,&H96,&H9A,&H96,&H9A:RETURN
1100 POKE&H400C,&H1C,&H3B,&H1C,&H3B:RETURN
1110 POKE&H400D,&H3F,&H76,&H3F,&H76:RETURN
1120 POKE&H400E,&HAE,&HAC,&HAE,&HAC:RETURN
```

★つぐ美さん，毎月毎月パソコン・レクチャーであんなかっこうばかりして，はずかしくないんですか？（三重県桑名市・怒羅具奈君13才）……【つぐ美：くりひろし先生が毎月何を描いてくれるか楽しみですよ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

ベーマガ争奪戦(そうだつせん)

寺井　章

操作方法

あなたはハエさんになって，ボールで書かれた「ベーマガ」の文字と，あとにでてくるDr. Dをニタニタと奪(うば)いあってください。

コントローラIの✚ボタンでそれぞれの方向に移動し，ボールを取ると得点します。ハエさんが先に100点になると面クリアで，3面まであります。ニタニタが先だとゲーム・オーバーです。

《第1表》キャラクターの特徴

特　徴	ハエさん	ニタニタ
相手を操れる	○	
✚方向に強い	○	
X方向に強い		○
ワナがだせる		○
得点が高い		○
ワープできる(下方のみ)		○
側面でハネ返る		○

ときどきでる画面右下の数字はハエさんの総合点です。文字を取りきるとDr. Dが現れ，しくじるといろいろキツイことを言いますが，気にせずにプレイしてください。ハエさんをうまく操って3面クリアし，Dr. Dをうならせてください。

CHECKER FLAG

編：「ベーマガ争奪戦」というから何だと思ったら，Dr. の顔がアップででるじゃないですか。

Dr.D：わしは，こんなにぶさいくじゃないぞ。

編：なかなか似てますよ。ところで，単純なゲームですが，なかなかおもしろいじゃないですか?

Dr.D：アイデアの勝利じゃな。それと，座標のエラー処理もきちっとされているのは感心じゃ。

改造について

自分の似顔絵を描いて，?のメッセージを入れて彼または彼女に贈ったら…。

注：リスト中のｉ５，ｉ６，ｉ７はキャラクタ・テーブルBのキャラが入ります。

ｉ５…ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(221)⏎
ｉ６…ＫＥＹ２，ＣＨＲ＄(222)⏎
ｉ７…ＫＥＹ３，ＣＨＲ＄(223)⏎

と定義し，それぞれ[F1]～[F3]のファンクション・キーで入力してください。

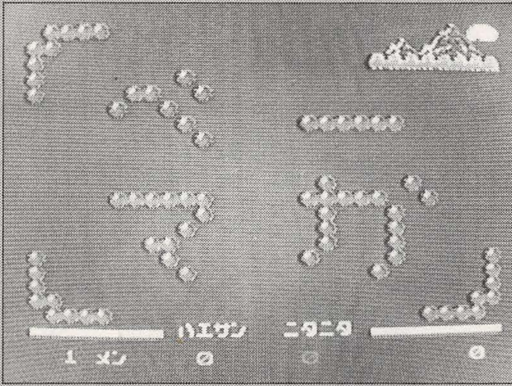
Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		G72	G72	G72	G72																				G02	G12	I02	I22
1	G72	G72																				G03	G13	G03	G23	G33	G13	
2	G72																				I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33
3	G72									G72																		
4	G72						G72	G72			G72																	
5						G72			G72																			
6										G72							G72	G72	G72	G72	G72	G72						
7											G72																	
8																												
9																												
10																		G72					G72					
11						G72	G72	G72	G72	G72	G72						G72	G72	G72	G72	G72			G72				
12											G72							G72				G72						
13										G72								G72				G72						
14								G72	G72									G72				G72						
15	G72								G72								G72					G72						G72
16	G72									G72											G72							G72
17	G72																											G72
18	G72	G72																									G72	G72
19		G72	G72	G72	G72																			G72	G72	G72	G72	
20	E42	E42	E42	E42	E42	E42	E42	E42		ハ	エ	サ	ン			ニ	タ	ニ	タ		E42	E42	E42	E42	E42	E42	E42	E42

《第1図》ベーマガ争奪戦のＢＧグラフィック

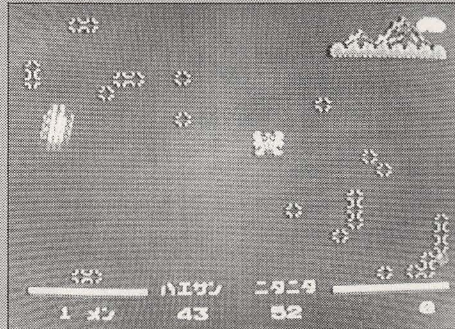
ベーマガ争奪戦のプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO780
20 CGSET1,0:SPRITE ON:PALETS 0,1,0,0,0:A=0:B=1:P=1:F=25
30 DEF SPRITE0,(3,1,0,0,0)="89:;":DEF SPRITE1,(3,1,0,0,0)="<=>?"
40 DEF SPRITE2,(3,1,0,0,0)="XYZ「"
50 IF P>3 THEN650
60 SPRITE0:VIEW
70 PLAY"T2O2Y2A6R1G1A3R4G2F1R4":PLAY"C2R4F1
80 LOCATE1,22:PRINTP;" ﾒﾝ":GOSUB440:C=0:CN=0:CC=0
90 X=25:Y=35+RND(60):XN=45:YN=140:J=1
100 LOCATE9,22:PRINTC;," ";CN:POKE&H4015,15
110 IF C+CC=70 GOSUB470:GOSUB450:GOTO90
120 IF C=100 GOSUB480:PAUSE70:SC=SC+P*500:P=P+1:GOTO50
130 IF CN>99 THEN700
140 '- ﾊｴｻﾝ -
150 S=STICK(0)
160 X=X+((S=2)-(S=1))*5:Y=Y+((S=8)+(S=4)*(Y<170))*5
170 SPRITEA,X,Y:SWAPA,B:SPRITEA
180 H=ASC(SCR$((X+8)/8-2,(Y+8)/8-3))
190 IF H=207 THEN340
```

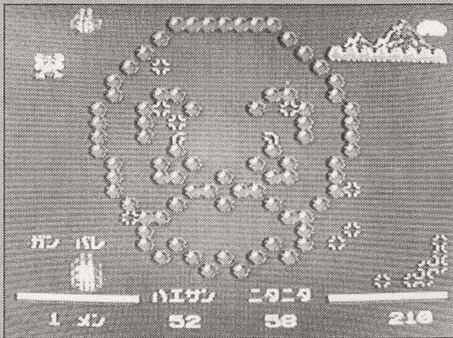
★うちのお父さんは，パソコンサンデーの高橋さんを見て，「これが高橋名人か」と言っていた。(東京都練馬区・牧野裕二13才)……【編：同じ高橋でも名人ちがいですね。影：体型だけは似てたりして……。】



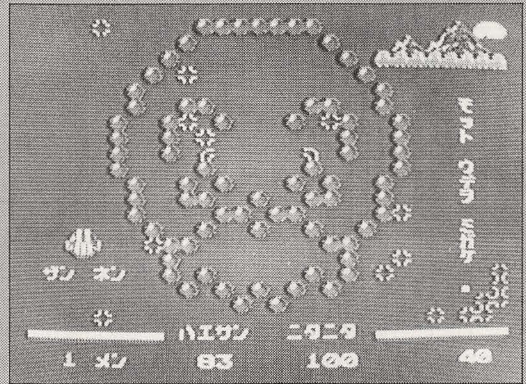
▲《写真1》まずは「ベーマガ」の文字をニタニタと取りあってください



▼《写真2》さあ，残り1個を取ればクリア。しかしニタニタが取ったカスにふれると相手に得点が入る



▲《写真3》おっと，でました！ Dr. Dの顔。52対58の接戦だ



▼《写真4》ニタニタが100点取ると，「モット ウデヲ ミガケ」としかられてしまった

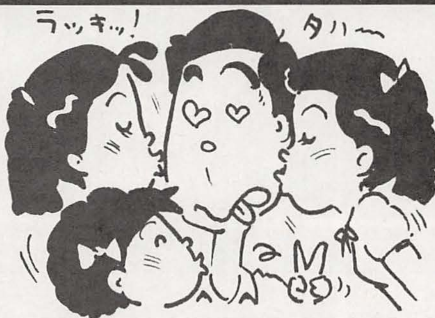
```
200 IF H=221 THEN310
210 '- ニタニタ -
220 VX=VX-(S=1AND VX<5)+(S=2AND VX>-5):XN=XN+VX
230 VY=VY-(VY<5)+(S=8AND VY>-5):YN=YN+VY
240 IF YN>173 THEN YN=17
250 SPRITE2.XN.YN
260 G=ASC(SCR$((XN+8)/8-2.(YN+8)/8-3))
270 IF G=207 THEN360
280 IF ABS(X-XN)<12 AND ABS(Y-YN)<10 THEN310
290 GOTO150
300 '- トクテン -
310 PLAY"T1O3Y2C1DR5":SPRITE1:FOR I=0 TO 36 STEP 9
320 PLAY"Y0A1B":SPRITE0.X.Y+I:NEXT:PAUSE50
330 CN=CN+20:SC=SC-90:GOSUB450:GOTO90
340 POKE&H4000.135.0.195.0
350 LOCATE(X+8)/8-2.(Y+8)/8-3:PRINT" ":C=C+1:GOTO100
360 POKE&H4000.135.0.135.1
370 LOCATE(XN+8)/8-2.(YN+8)/8-3:PRINT"i5":CN=CN+P+1:CC=CC+1:GOTO100
380 '- メッセージ -
390 SC=SC+(C-1-CN)*10:IF SC<(P-1)*800 THEN420
400 IF SC>250+(P-1)*1450 RESTORE870:GOTO420
410 ON P RESTORE850.860.870.880.890
420 I=96:K=I-103+N:FOR I=K TO 6:READ K:N=N+1
430 LOCATE F.4+N:PRINTMID$(CHR$(K+103+N).1.1):PLAY"T1Y2G1AY0":NEXT:N=0:RETURN
440 SC=SC+(C-CN)*10
450 LOCATE22.22:PRINTRIGHT$("      "+STR$(SC).5):RETURN
460 '- カオ -
470 LOCATE1.16:PRINT"ガン バレ":SC=SC+300:POKE&H4000.79.235.21.9:GOTO490
480 LOCATE1.16:PRINT" クリア "
490 SPRITE2:SPRITE1:SPRITE0.35.130
500 B$="ABCDEFGHI"
510 ON J GOTO520.530.540.560.570.590.630
520 Z=207:IF P>1 THEN XB=9:YB=16:A$="AHEEHEHHE":GOTO600
530 J=2:XB=6:YB=12:A$="AGGIGGGHGHHHHBBBBBBEEEEDEDDDFDD":GOTO600
540 IF P>1 THEN Z=221
550 A$="FFCIEEDFIFFIFIIFIGGIEBH":GOTO600
560 Z=207:A$="HICGHEFEBHEFHBHIHED":GOTO600
570 IF P=3 THEN Z=221
580 XB=8:YB=8:A$="AGGHBE":GOTO600
590 XB=15:YB=6:A$="AHBEDD"
600 L=LEN(A$):FOR I=1 TO L:M=INSTR(B$.MID$(A$.I.1))-1:V=M/3:H=M MOD 3
610 XB=XB+H+3*(H=2):YB=YB+V+3*(V=2)
620 LOCATE XB.YB:PRINTCHR$(Z):NEXT:J=J+1:GOTO510
630 LOCATE10.8:PRINT"i6      i7":C=C+1:RETURN
640 '- 3メン クリア -
650 LOCATE1.16:PRINT"オメデトウ"
660 PLAY"T2O2Y0A7#EO1C:T2O1R7#EC":PLAY"O2R2C2D3FA7#EGR3C2DF3
670 PLAY"A7#E#A3R2:O1R7#E7#A3":PLAY"O3D3R2C1R2O2B3R2#B1":PLAY"A7G2AR4G1RF3R5
680 GOSUB410:PAUSE50:P=5:F=23:GOSUB410:GOTO740
690 '- オワリ -
700 PLAY"T2O2A7#EC8:T2O2A7#EO1C":PLAY"C3R2CRCR5F2
710 LOCATE1.16:PRINT"サン ネン"
720 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2.35.130
730 IF C+CC>70 GOSUB500:GOSUB390:GOSUB450:GOTO750
740 GOSUB440
750 IF STRIG(0)<>1 THEN750
760 RUN
770 '- エラーノ ショリ -
780 IF X<10THEN X=10:RESUME
790 IF X>228THEN X=228:RESUME
800 IF Y<20THEN Y=20:RESUME
810 IF XN<10THEN XN=10:VX=-VX:RESUME
820 IF XN>228THEN XN=228:VX=-VX:RESUME
830 IF YN<17THEN YN=17:VY=-VY:RESUME
840 DATA -2.22.11.14.-88.19.25.46.35.-85.17.14.-1.-13
850 DATA 26.45.9.-86.-10.55.31.-85.15.38.-10.-87.61.-85
860 DATA 8.45.9.-88.15.31.55.-4.-87.-6.15.1.-16.-8
870 DATA -6.23.-74.9.-7.7.-9.9.-88.51.-12.42.31.34
880 DATA 2.3.45.13.31.-2.20.-87.49.0.56.-17.41.30
890 DATA -2.22.14.-9.56.12.-85.-46.-9.21.-6.46.44.-84
```

★前から思っていたことだが，「BM特選プログラムコーナー」のDr.氏は頭の毛を抜いているように見える。(埼玉県草加市・Emi♥13才)……【影：その上，生タマゴで毎日みがいてるってうわさもある。今月から変わったろ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

マリオと3人娘(むすめ)

大沢　美佳



遊びかた

あなたはマリオになってアキナ，ヨウコ，ツグミちゃんの3人娘を助けてあげてください。

✚ボタンで左右に移動，Ⓑボタンで左右にブロックがだせます。Ⓐボタンでジャンプしてブロックに飛び乗り，空中に浮いている名前を取って行きます。名前は順に取らないと判定されません。判定はマリオの足元で行なっているのでジャンプして取ります。

ブロックは，トリさんたちの落とすバクダンで破壊されますが，破壊跡に玉が現れ，その玉を取るとブロックの残り数とパワーがアップします。パワーが0になるとゲーム・オーバーで，3人助けると愉快なエンディングが見れます。

◎やってはいけないこと

名前の両わきと名前に重ねてブロックをださないことです（名前が消えてしまう)。なお，マリオは右から左へワープできます。

入力し終えたら

打ち込みそこねによるエラーの行を知るには10行のON ERROR GOTOを一度消して調べてください。でないとSNエラーでもエラー処理ルーチンへ行ってしまいます。

参考

V3のハンドブック「マリオワールド」

注：リスト中のg7，f0，f2はキャラクタ・テーブルBのキャラが入ります。

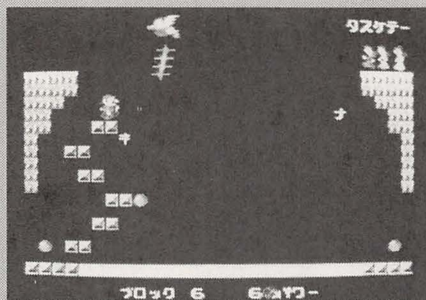
g7…KEY1，CHR$(207)⏎
f0…KEY2，CHR$(192)⏎
f2…KEY3，CHR$(194)⏎

と定義し，ファンクション・キーのF1～F3で入力してください。

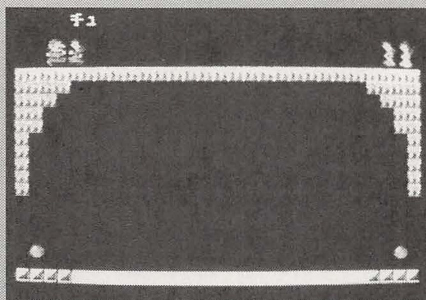
★　　★

《第1表》変数表

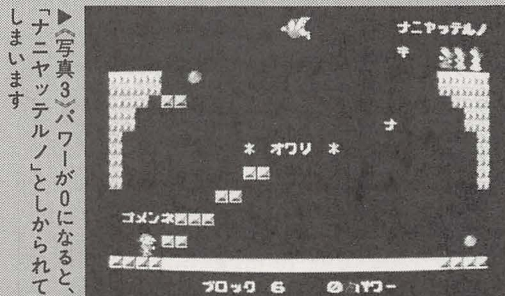
X，Y	マリオ
XA，YA	トリサン
XB，YB	バクダン
L	レディの数
Q	ブロックの残り数
P	パワー
M	マリオの向き



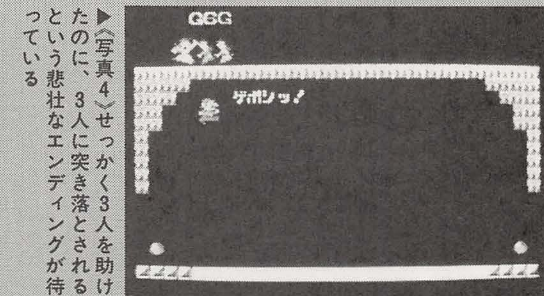
◀《写真1》限られたパワーとブロック数で名前の文字を取っていきます



◀《写真2》3文字の名前を取ると橋ができ，1人助けたことになります

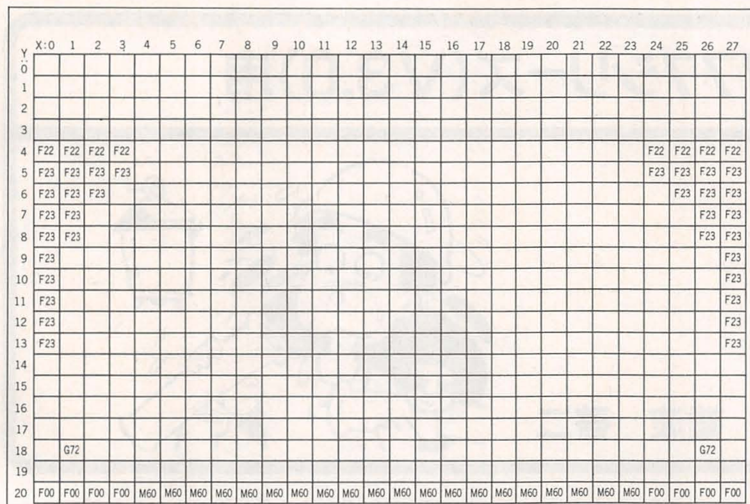


▶《写真3》パワーが0になると，「ナニヤッテルノ」としかられてしまいます



▶《写真4》せっかく3人を助けたのに，3人に突き落とされるという悲壮なエンディングが待っている

★ベーマガ編集部を見学したいのですが，どうしたらできるのですか？（東京都板橋区・神田義道18才）……【影：それは手みやげを持ってだね……。編：また，そういういいかげんなことを！　見城：萩の月が食べたい…。】



Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4	F22	F22	F22	F22																					F22	F22	F22	F22
5	F23	F23	F23	F23																					F23	F23	F23	F23
6	F23	F23	F23																							F23	F23	F23
7	F23	F23																									F23	F23
8	F23	F23																									F23	F23
9	F23																											F23
10	F23																											F23
11	F23																											F23
12	F23																											F23
13	F23																											F23
14																												
15																												
16																												
17																												
18		G72																									G72	
19																												
20	F00	F00	F00	F00	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F00	F00	F00	F00

《第１図》マリオと３人娘のＢＧグラフィック

CHECKER FLAG

編：これまたユニークなアイデアのゲームですね。エンディングもなかなか笑わせてくれます。

Dr.D：せっかくここまで作ったのだから，名前に重なる部分にはブロックをだせないようにしてほしかったな。それ以外は，リストも見やすいし，エラー処理も打ち込む人のことを考えて配慮されている。

編：こういったユニークなアイデアのゲームを期待してますよ。

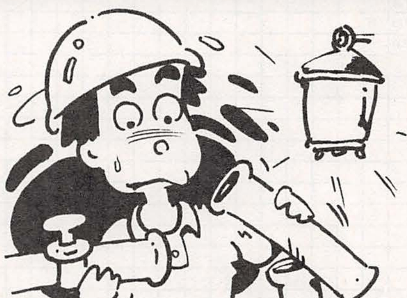
マリオと３人娘のプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO730
20 VIEW:SPRITE ON:CGSET1,0:PALETS 1,0,54,41,2
30 FOR I=0 TO 3:B=I/2:DEF SPRITE I,(0,1,0,B,0)="":NEXT
40 POKE&H680,0,1,2,3,4,5,6,7,1,0,3,2,5,4,7,6
50 U$=CHR$(3):U$=CHR$(7):SPRITE2,30,38
60 FOR L=0 TO 2:DEF MOVE(L)=SPRITE(1,7,1,109,0,L)
70 POSITION L,230+10*L,38:MOVE L:PLAY"T103Y3E1R3D1R3":CUT L:NEXT
80 A$="g7":B$=" g7 ":C$="   ":D$="ｱｷﾅﾖｳｺﾂｸﾞﾐ":G$="f0"
90 L=0:C=2:D=3:X=30:Y=144:XA=190:YA=20
100 '- ﾅﾏｴ -
110 Q=6-L:P=5:FOR H=1 TO 3
120 DX=4+RND(20):DY=2+RND(9):S$=SCR$(DX,DY)
130 IF INSTR(D$,S$)>0 GOTO120
140 LOCATE DX,DY:PRINTMID$(D$,H+L*3,1):NEXT:H=1
150 DEF SPRITE4,(L,1,0,0,0)="ロ。[]":E=64+24*L:GOSUB490
160 PLAY"T402Y3G1GGGABCY0R6
170 LOCATE7,22:PRINT"ﾌﾞﾛｯｸ":LOCATE18,22:PRINT"ﾊﾟﾜｰ":GOSUB430
180 LOCATE23,0:PRINT"ﾀｽｹﾃｰ":PLAY"T203D2R#ERBRM1V15#A9M0
190 '- ﾒｲﾝ -
200 IF G$<>U$ THEN G=G+3+3*(G>6):Y=Y+G:G=2:Y=Y+3
210 XL=X/8-1:YL=(Y-2)/8:U$=SCR$(XL,YL)
220 ON STICK(0) GOTO240,250
230 GOTO260
240 X=X+4:M=1:GOTO270
250 X=X-4:M=2:GOTO280
260 IF M=2 THEN280
270 SPRITEC,X,Y:SWAPC,D:SPRITEA:SPRITEB:SPRITEC:GOTO290
280 SPRITEB,X,Y:SWAPB,A:SPRITEB:SPRITEC:SPRITED
290 ON STRIG(0)/4 GOTO310,320
300 F=0:GOTO330
310 IF F=0 AND Q>0 GOSUB420
320 IF F=0 AND U$=G$ THEN F=1:G=-9:Y=Y-12:Y=Y+G:GOTO200
330 IF U$=A$ THEN Q=6-L:P=5:GOSUB470:GOSUB430
340 IF U$=MID$(D$,H+L*3,1) GOSUB470:H=H+1:IF H=4THEN520
350 '- ﾄﾘｻﾝ -
360 XA=XA-1-(XA<50)*140:SPRITE5,XA,YA:XB=XA
370 XK=XB/8-1:YK=(YB-2)/8:K$=SCR$(XK,YK)
380 IF K$=G$ THEN U=L+2:GOSUB480:LOCATE XK-1,YK:PRINTC$:SWAP C$,B$
390 YB=YB+5:IF YB>160 THEN SPRITE4:YB=YA:P=P-1:GOSUB440
400 SPRITE4,XB,YB:GOTO200
410 '- ｻﾌﾞ -
420 LOCATE XL+1+3*(M=2),YL-2:PRINT"f0f0":F=1:Q=Q-1
430 LOCATE11,22:PRINTQ
440 LOCATE15,22:PRINTP
450 IF P<1 THEN670
460 RETURN
470 LOCATE XL,YL:PRINT" ":U=0
480 POKE&H4015,15:POKE&H4000,95,175,175,U:RETURN
490 DEF SPRITE5,(2,1,0,0,0)=CHR$(E+0)+CHR$(E+1)+CHR$(E+2)+CHR$(E+3):RETURN
500 PLAY"T403B1G2EREF1C2R5":RETURN
510 '- ｸﾘｱ -
520 FOR I=0 TO 5:SPRITE I:NEXT:SPRITE2,31+10*L,38
530 VIEW:FOR I=0 TO 19:LOCATE4+I,4:PRINT"f2":PLAY"T103E1G":NEXT
540 MOVE L:PLAY"T202Y3E1EEDDDCCC01G1GG":PLAY"02C1CCC01A1BAG3":CUT L
550 FOR I=0 TO L:LOCATE4+2*I,0:PRINT"ﾁｭ":PLAY"T204C2R1":NEXT:PAUSE50
560 IF L<2 THEN LOCATE24,0:PRINT"ﾏｧ!":MOVE L
570 CUT2:L=L+1:X=30:Y=142:IF L=3 THEN 600
580 PAUSE150:VIEW:GOTO110
590 '- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ -
600 PLAY"T402E1EEDDDCCC01G1GG":PLAY"01G1GGGAB02C1R5
610 MOVE0,1:PAUSE130:CUT0,1:GOSUB500:PLAY"T203C3R1D3R5B
620 PAUSE50:MOVE0,1:U=9:GOSUB480:PAUSE180:CAN2
630 E=52:GOSUB490:SPRITE5,37,38:SPRITE2,50,75:LOCATE7,6:PRINT"ｹﾞﾎﾟｼｯ!"
640 PLAY"T104A1":A$="CDEFGAB":FOR I=0 TO 60:N=RND(7)
650 B$=MID$(A$,N+1,1):PLAY B$:LOCATE4+RND(3),0:PRINTB$;"    ":NEXT
660 '- ｵﾜﾘ -
670 LOCATE10,10:PRINT"* ｵﾜﾘ *":IF L=3 THEN700
680 PLAY"T402G1GGAGECR6":LOCATE21,0:PRINT"ﾅﾆﾔｯﾃﾙﾉ":GOSUB500
690 LOCATE XL-1,YL-4:PRINT"ｺﾞﾒﾝﾈ":PLAY"T202C3R1D3R5B4
700 IF STRIG(0)<>1 THEN700
710 RUN
720 '- ｴﾗｰｼｮﾘ -
730 IF X<15THEN X=15:RESUME
740 IF X>228 THEN X=12:RESUME
750 IF XL<0 THEN XL=27:RESUME
760 IF XL>27 THEN XL=0:RESUME
770 IF Y<20 THEN Y=20:YL=4:RESUME
780 IF ERL=420 THEN RESUME320
790 IF Y>170 THEN PLAY"T102D1GDR9":P=P-2:GOSUB440:X=30:Y=158:RESUME180
800 IF ERL=690 THEN XL=12:YL=7:RESUME
```

★この前，やっとの思いでＸ68000のグラディウスをクリアした。つぎはＤＥＭＰＡのゼビウスだ！（福岡県山門郡・西田輝彦16才）……【なにわ：感動のスペースハリアーももうすぐですよ。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

DRY
ドライ



難波　啓二

●お話し●

ある日突然，水がかれてしまった。そこで，LIPA君が原因究明のため，地下にもぐってみると，なんと，地下水をくみあげるパイプがバラバラになっているではないか！

と，いうようなわけで，LIPA君は水筒にありったけの水を入れ，地下にもぐっていったのであります。

●遊びかた●

8246で，LIPA君を上下左右に動かして，パイプを縦一列に並べます。

パイプは横から押したときのみ動き，押した物以外は，絶対に動きません。また向こう側に何かあると動きません。しかし，押したとき（押した直後）に，下に何もなければ，下に落ちていきます。

アイス・ブロックは壊せる壁で，ブロックは壊せない壁です。これらは動かすことができません。

ギブアップ(Gキーを押す)，またはTIMEがなくなると，水（WATER）を1杯飲み，水がなくなるとゲーム・オーバーです。

それからこのゲームは完全な思考型なので，TIMEは歩数制だし，スコアもありません（TIMEは少し余分にとってあります)。

面は全部で18面あります。

《第1表》主な変数表

IX，IY	……LIPA君の座標
DX，DY	……LIPA君の移動量
PX，PY	……動かすパイプの座標
TM	……………タイム
RD	……………ステージ数
LE	……………残りの水の量
PT(x，y)	…画面パターン
P$(1～18)	…画面データ
O$(0～11)	…音楽データ

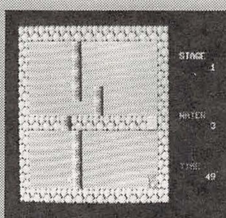
●プログラム●

1620～1630行は，面パターンのチェック用データなので，絶対に打ちまちがえないでください。

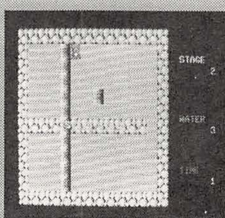
打ち込み終わったら，1540行をRUNしてください。面データのチェック



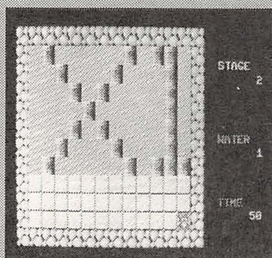
▲《写真1》DRYのタイトル画面。キャラクターの説明だよ



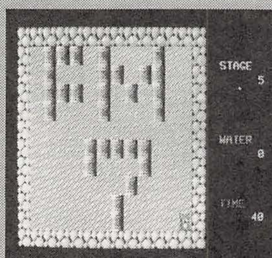
▲《写真2》さて，1面。ここは小手調べといったところかな？



▲《写真3》ほらね。このように縦一列パイプをつなぐとクリアだよ



◀《写真4》2面はX1面。アイス・ブロックの壊しかたがミソ！



◀《写真5》お待たせ，FM7面だよ。よーく考えていこう！

DRYのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:RANDOMIZE TIME/2:ON INTERVAL GOSUB 400:INTERVAL 1
20 GOTO 760
30 '██████| Main program |██████
40 '―――――― - I move - ――――――
50 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF A$="G" THEN B$="Give up.":GOTO 490
60 IF A$="" OR A$>"8" OR A$<"2" OR A MOD 2<>0 THEN 50
70 DX=VAL(MID$(M$,A-1,1))-1:DY=VAL(MID$(M$,A,1))-1
80 X=IX:Y=IY:IX=IX+DX:IY=IY+DY
90 TM=TM-1:GOSUB 330:IF TM=0 THEN B$="Time up.":GOTO 490
100 ON PT(IX,IY)+1 GOTO 140,110,120,130
110 IX=IX-DX:IY=IY-DY:GOSUB 390:GOTO 140
120 PT(IX,IY)=0:GOSUB 370:GOTO 140
130 IF DY=0 AND PT(IX+DX,IY)=0 THEN PM=1 ELSE 110
140 GOSUB 300:GOSUB 260
150 '―――――― - Pipe move - ――――――
160 IF PM=0 THEN 50
170 PX=IX+DX:PY=IY
180 PT(IX,IY)=0:PT(PX,PY)=3:GOSUB 240
190 CF=0:FOR I=1 TO 10:CF=CF+PT(PX,I):NEXT I:IF CF=30 THEN 420
200 Y=PY:PY=PY+1:IF PT(PX,PY)<>0 THEN PM=0:PY=PY-1
```

★本屋で立ち読みをしている少年が，とつぜん笑いだし，ひんしゅくをかっていた。それを見た私はその本をそっと買った。それがベーマガだった。(岩手県二戸市・**コサカ15才**)……**【影：今月も笑わせてやろう。】**

をします。
もし，まちがっていたら，1310～1490行の面データを正してください。
“OK”とでたらRUNでタイトルがでて，適当なキーでスタートです。

●バグ●

このプログラムはバグがあります。
面クリアのとき，LIPA君が完全に表示されないときがある。効果音がならないときがある（音が変なときもある）。ノイズが入ることがある。ステージ4がストーリーに反している（もとから縦に並んでいる）。

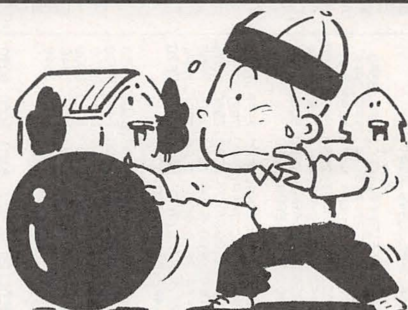
★　　★

```
210 PT(PX,Y)=0:PT(PX,PY)=3:E=PY*15+105
220 GOSUB 380:GOSUB 240
230 IF PM=0 THEN 50 ELSE 200
240 GOSUB 300:X=PX:Y=PY:GOSUB 290:RETURN
250 '■■■■■| Print |■■■■■
260 PUT@A(IX*32,IY*16)-(IX*32+31,IY*16+15),A%,PSET:RETURN
270 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),B%,PSET:RETURN
280 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C%,PSET:RETURN
290 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D%,PSET:RETURN
300 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),E%,PSET:RETURN
310 LOCATE 35, 5:PRINTUSING"##":RD
320 LOCATE 35,13:PRINTUSING"##":LE
330 LOCATE 33,20:PRINTUSING"####":TM:RETURN
340 FOR I=0 TO 3 STEP 2:SYMBOL(X+I,Y),B$,2,1,C:NEXT I:RETURN
350 '■■■■■| SOUND |■■■■■
360 FOR I=0 TO 15:PLAY"":NEXT I:RETURN
370 SOUND 4,20:SOUND 7,28:SOUND 6,8:SOUND 10,16:SOUND 12,14:SOUND 13,0:RETURN
380 SOUND 4,E:SOUND 7,56:SOUND 10,16:SOUND 12,28:SOUND 13,0:RETURN
390 SOUND 4,255:SOUND 7,56:SOUND 10,16:SOUND 12,16:SOUND 13,0:RETURN
400 PLAY O$(Q),O$(Q+4):Q=Q+1:IF Q=8 THEN Q=4
410 RETURN
420 '■■■■■| Stage crear |■■■■■
430 INTERVAL STOP:GOSUB 360:RD=RD+1:IF RD=19 THEN 450
440 GOSUB 310:X=144:Y=100:C=1:B$="Stage clear.":GOSUB 340:X=142:Y=99:C=5:GOSUB 3
40:PLAY O$(2),O$(3):GOSUB 360:GOTO 650
450 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 199 STEP 8:LINE(0,J+I)-(639,J+1),PSET,0,BF:NEXT J,I
460 X=200:Y=100:C=7:B$="All stage clear!!":GOSUB 340
470 X=264:Y=150:C=5:B$="ｵﾂｶﾚｻﾏ･･･":GOSUB 340:INTERVAL OFF:END
480 '■■■■■| Miss |■■■■■
490 INTERVAL STOP:X=162:Y=65:C=0:GOSUB 340:X=160:Y=64:C=2:GOSUB 340
500 X=96:Y=88:B$="Lipa drinks":GOSUB 340:Y=96:B$=" a cup of water.":GOSUB 340
510 LE=LE-1:IF LE>=0 THEN GOSUB 320:FOR I=0 TO 3000:NEXT I:GOTO 650
520 X=154:Y=136:B$="Drink Up!":GOSUB 340
530 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:GOTO 550
540 '■■■■■| Screen make |■■■■■
550 CLS:SYMBOL(128,16)&"DRY",16,8,6
560 J=0:FOR I=0 TO 10:J=J+I/2:LINE(128,72-J)-(511,72-J),AND,2:NEXT I
570 RESTORE 1500:FOR J=0 TO 4:READ X,Y,C,B$:GOSUB 340:NEXT J
580 IX=6:IY=7:GOSUB 260:X=6:Y=9:GOSUB 270:X=13:GOSUB 290:Y=7:GOSUB 280
590 WHILE INKEY$="":WEND
600 CLS:X=480:FOR J=0 TO 2:READ Y,C,B$:GOSUB 340:NEXT J
610 TM=0:RD=1:LE=4:GOSUB 310
620 FOR X=0 TO 13 STEP 13:FOR Y=0 TO 11:PT(X,Y)=1:GOSUB 270:NEXT Y,X
630 FOR X=1 TO 12:FOR Y=0 TO 11 STEP 11:PT(X,Y)=1:GOSUB 270:NEXT Y,X
640 '————— - Stage make - —————
650 LINE(32,16)-(415,175),PSET,0,BF
660 I=-1:FOR Y=1 TO 10:FOR Z=1 TO 12 STEP 4
670 I=I+2:K=VAL("&H"+MID$(P$(RD),I,2))
680 FOR J=0 TO 3:K=K*2:IF K>255 THEN L=1:K=K-256 ELSE L=0
690 K=K*2:IF K>255 THEN M=1:K=K-256 ELSE M=0
700 PT(Z+J,Y)=L*2+M:X=Z+J:ON L*2+M+1 GOSUB 300,270,280,290
710 NEXT J,Z,Y
720 I=I+2:TM=VAL("&H"+MID$(P$(RD),I,2)):PLAY O$(0),O$(1):GOSUB 360
730 INTERVAL ON:GOSUB 310:Q=4:IX=12:IY=10:DX=0:DY=0:PM=0
740 GOSUB 260:GOTO 50
750 '■■■■■| Data read |■■■■■
760 DIM A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95),O$(11),P$(18),PT(13,11)
770 FOR I=0 TO 95:GOSUB 870:A%(I)=B:NEXT I
780 FOR I=0 TO 95:GOSUB 870:B%(I)=B:NEXT I
790 FOR I=0 TO 95:GOSUB 870:C%(I)=B:NEXT I
800 FOR I=0 TO 95:GOSUB 870:D%(I)=B:NEXT I
810 FOR I=0 TO 95 STEP 2:GOSUB 870:E%(I)=B:E%(I+1)=B:NEXT I
820 FOR I=0 TO 3:READ O$(I):NEXT I
830 FOR I=4 TO 11 STEP 2:READ O$(I):O$(I+1)=O$(I):NEXT I
840 FOR I=1 TO 18:READ P$(I):NEXT I
850 M$="12012110"
860 GOTO 550
870 READ B$:B=VAL("&H"+B$)-&H8000:RETURN
880 '■■■■■| Data |■■■■■
890 '————— - Lipa - —————
900 DATA 840C,8C24,AC00,A030,4700,80E0,8700,80E3,8900,808C,B10E,F090,4058,9440
910 DATA 8118,9883,8C10,880C,B055,D630,410F,7080,810F,7083,8003,4804,B040,8200
920 DATA 4005,D000,8000,8001,607F,7E07,6C07,6037,6300,80C7,6300,80C7,7800,801F
930 DATA 780E,F01F,7E18,987F,7818,981F,7F80,81FF,7E15,D47F,7807,501F,6C07,5037
940 DATA 6F01,C0F7,7E00,807F,6BF0,8FD7,2FED,37F5,4B5F,5ED7,E3F7,EFC7,68FF,7F15
950 DATA E8FF,7F17,5AFF,7F5F,F2FF,7F57,7CB9,1D7D,F2F9,1F57,5FAF,75DF,F695,D577
960 DATA 7AFF,7F5D,E6FF,7F57,453F,7C57,F6BF,7D77,615A,2A85,C545,A2A1
970 '————— - Block - —————
980 DATA 4FFF,83FC,BFFF,4FFF,7FFF,4FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,4FFC,7FFF,83F0
990 DATA 7FFC,7FF0,BFF3,7FFC,8FCF,7FFF,8F3F,7FFF,BFFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1000 DATA 7F0F,7FFC,BC03,7FF3,8000,8000,8E80,83A0,AEA0,8280,BA80,8200,8A80,8000
1010 DATA 8600,8000,8000,8000,8000,8000,8000,3800,8002,6A00,8003,2A80,8002,2A00
1020 DATA B000,2000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8F54,8350,BFF5,8FF4,7FFD,8FF4
1030 DATA 7FFD,AFF4,FFF5,AFD4,FFF4,82D0,BFD4,8000,AB50,7550,8543,7F50,800F,7FD4
1040 DATA 853F,7FF4,BD2F,7FF4,7D2F,7FD4,3D2A,7D50,3401,D540,8000,8000
1050 '————— - Ice block - —————
1060 DATA BFFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC
1070 DATA 7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC,7FFF,7FFC
1080 DATA 7FFF,7FF0,8000,8003,7FFF,7FFF,73D2,73D0,6F03,4300,7C0F,8C00,703C,8000
1090 DATA 50F0,4028,53C3,80B8,6F0C,82F8,7C30,8BC0,70C0,AF00,5300,3C00,7C02,7000
1100 DATA 700B,4000,502F,8000,402A,8000,4000,8003,7FFF,7FFD,7FFF,7FF0,7FFF,7FF4
1110 DATA 7F7F,FF70,7FFF,7FDC,77F7,777C,7FFF,7DFC,7F7F,F7FC,7FFF,5FD4,77F7,FF70
1120 DATA 7FFD,7DF4,7F77,7770,7FDF,5FDC,777F,F770,44FF,D4D0,C000,8003
1130 '————— - Pipe - —————
1140 DATA 7FFF,5100,7FFF,5100,56D0,C040,7FFF,5500,1694,8000,1690,9000,56D0,C000
1150 DATA 1791,8000,1694,8000,1690,9000,56D0,C000,1791,8000,7FFF,5500,1690,9000
1160 DATA 7FFF,5500,7FFF,5500,7FFF,7B48,7FFF,7B48,56D0,C040,7FFF,7F48,1694,8000
1170 DATA 1690,9000,56D0,C000,1791,8000,1694,8000,1690,9000,56D0,C000,1791,8000
1180 DATA 7FFF,7F48,1690,9000,7FFF,7F48,7FFF,7F48,AF50,8000,AF50,8000,7EFE,7B40
1190 DATA AF50,8000,7FFF,6B48,3FBB,3B48,7EFE,7A40,3FBB,3B08,7FFF,6A48,3FBB,3B48
1200 DATA 7EFE,6A40,3FBB,3B08,AF50,8000,3FBB,3B48,AF50,8000,AF50,8000
1210 '————— - Back graund - —————
1220 DATA 8C0C,B030,40C0,8303,8C0C,B030,40C0,8303,8C0C,B030,40C0,8303,8C0C,B030
1230 DATA 40C0,8303,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1240 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,5FDF,F777,7DFD,F777,5FDF,F777,7DFD,F777,5FDF,F777
1250 DATA 7DFD,F777,5FDF,F777,7DFD,F777
1260 '————— - Music data - —————
1270 DATA "T150S1M6000L805C.FF4R8DG.E4R8C.F.E.F2R4T240V11"
1280 DATA "T150S1L804C.FF4R8DG.E4R8C.F.E.F2R4T241V11"
1290 DATA "S1R8T255O4L4BBC2L4AAE2GGDAB.G.R2","S1R8T255O5L4BBC2L4AAE2GGDAB.G.R2"
1300 DATA "L805CDCG4CG","CDDA4DA","L804CDCG4CG","CDDA4DA"
1310 '————— - Stage data - —————
1320 DATA "00C00000C00000C00000CC00000C0057555600C00000C00000C00000C00032":' 1
1330 DATA "30033C0C0C0C03300C00C00C03300C0C0C0C30033FAAAAAAAAAAAAAAAAAA832":' 2
1340 DATA "C0300C300C030C03000300C000C030C0300C300C030C03000300C000C03050":' 3
1350 DATA "333333333333333333333333333333333333333333333333333333333014":' 4
1360 DATA "3F3030303CF03F333030303000000000FFC000C0C0000300000C00000C0028":' 5
1370 DATA "000E300308E002C3800C8E300B08E002C3800C8E300B08E002C380008E3046":' 6
1380 DATA "ABABA8BABAB8ABABA8BABAB8ABABA8AAAAA8000000000000000000000008C":' 7
1390 DATA "00B8880333300222200CCCC0088880033330222200CCCC00888802333303C":' 8
1400 DATA "0030300F280030EA80302AA80F2AA800EA8030E8000F200000200C00A80CAA":' 9
1410 DATA "003000153315013280511480030OC015338001 1A005100C0032A954310C06E":'10
1420 DATA "33330C232208323304505304C4C144B0B0C0A1A091303301929 1A0555D5446":'11
1430 DATA "303030AB032502031F3082163008003 0000C5142AAD500C081AAAA8300008C":'12
1440 DATA "123E4C18CB202C0E08B30B0A026A313082A1B47092B02CE45B330956B5C078":'13
1450 DATA "2C30EC4832400230000 3F3F03C330F3C330F03F3F0200B00442B0020831078":'14
1460 DATA "002C026D6554002300 6D6554002 0C06D65540020306EA55400000C5D5554AA":'15
1470 DATA "6A6AAE6EAABAA9B06E66B9AA8AE68B3000300C04604302048 0800C57B444A0":'16
1480 DATA "007500030C4008CA10068030040CD0040A9004031004CA10028C800075006E":'17
1490 DATA "CCC053CCE8C0A0C3FACCE000084444 1999DB0030C30E9A8032AA3BCA54C0AA":'18
1500 '————— - Word data - —————
1510 DATA 178,100,4,"Lipa",168,132,1,"Block",360,100,5,"Ice Block"
1520 DATA 400,132,3,"Pipe",240,180,2,"HIT ANY KEY"
1530 DATA 28,5,"STAGE",92,4,"WATER",148,2,"TIME"
1540 '■■■■■| Check sum |■■■■■
1550 CLS:DIM C$(18):PRINT "Wait a moment."
1560 RESTORE 1320:FOR I=1 TO 18:READ C$(I):NEXT I
1570 RESTORE 1620:FOR I=1 TO 18:C=0:FOR J=0 TO 29
1580 D=VAL("&H"+MID$(C$(I),J*2+1,2)):C=C+D
1590 NEXT J:READ E$:E=VAL("&H"+E$)
1600 IF E=C THEN NEXT I:PRINT "Ok!" ELSE PRINT I:" ﾉ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ｡"
1610 '————— - Check sum data - —————
1620 DATA 71A,86B,5FA,5F7,687,930,C4E,88A,7A5
1630 DATA 6B1,AB7,7ED,A71,849,76C,C53,652,F89
```

★えっ？ここは149ページだって？テストの順位と同じじゃないか，やめてくれ～!!（神奈川県川崎市・KATOPE 15才）……【編：読者のためのベーマガです。87ページに載せてあげます。今度のテストが楽しみでしょう。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

フィルはただではころばない



伊藤　浩史

内　容

昔あったペ○ゴと倉○番をくっつたような，わけのわからないゲームです。しかし，おもしろい!! と思います。思え!!

キャラクター紹介

●**フィル**…緑の中国帽をかぶった主人公です。[4][6][8][2]で移動，[5]を押すと止まります。ボールのうしろを押せば，ボールは動きます。しかし，押したいボールの前方に何かある場合は，ボールは動きません。スペース・キーで自分の前方のボールを転がせます。転がったボールが敵に当たると，敵はしばらくの間気絶します。気絶している敵は，ボール同様に押し運ぶことができます。

●**ボール**…2種類あります。一つは赤のボールで，これを画面すみの「OUT」まで押し運んでいけば消えてなくなります。もう一つは緑のボールで，「OUT」のところまで押し運んでも，またどこかに出現してきます。

●**敵**…これも2種類あり，赤と青の帽子をかぶった敵は，気絶している間に「OUT」のところまで運んでいけば，赤のボール同様消えてしまいます。

もう一つはねずみのようなモノで，これは緑のボール同様「OUT」のところまで押し運んでも，また出現してきます。

で，赤のボールと赤と青の帽子をかぶった敵を「OUT」のところまで運んでいけば面クリアです。面は全部で16面あり，最初のほうの面は赤のボールしかでてきません。

敵につかまると，当然ミスです。

転がったボールは壁に当たると，はねかえるので，これを利用して敵にボディ・アタックをくらわすことができます。しかし，ボディ・アタックをするとフィルも少しの間気絶してしまいます。

自滅したいときは，[K]を押してください。またゲーム・オーバー後，スペース・キーを押さず，あるキーを押すと面をセレクトすることができます。捜してみてください。

壁に描いてあるデビルのようなモノは，ただの模様です。こだわらないように。

プログラムのしくみ

オールBASICで，そうむずかしい命令はないと思います。少しでもスピードを速くするため，IF文を少なくし，ON～GOTO文と配列変数をたくさん使っています。おまけにマルチ・ステートメントなので，プログラムを見ても，いったい何をやっているのかわかりにくいのではないかと思います。

敵の追いかけルーチンは少し複雑ですが，敵の動きはスムーズです。

プログラムの具体的な入力方法

まあ，普通に入力してください（これしかいいようがない)。エラーがでないのに，敵が動かなくなってしまったという場合は，配列変数のデータなどをたしかめてください。

改造のアドバイス作ったとき苦労した点

敵の追いかけがキツイというときは，最初のデータ文1520行の4，8，12，16番目の数値を1～10までの値でさげてください。完全にデバッグが終わったら，RENUM1，100，1を実行し，プログラムを走らすと少しスピードが速くなります。

面を作るときに曲がり角は三さ路か十字路かにしなければならないので，面が少し単調になりやすくなってしまいました。敵の追いかけルーチンの構想は，1年以上前から考えついていたのですが，実際プログラミングしてると思ったように動かなくて，何度も頭が割れてしまいました。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，キャラクターがかわいいではないか。画面を見るかぎりでは，おもしろそうなゲームだな。

編：実際，よくできたゲームですよ。敵の追いかけもほどよいし言うことないですね。

Dr.D：ただ，リストが長すぎる感があるぞ。まあ，これだけのキャラを作ってるからな…。



by 林 正樹

評…う、うまい！そっくり！(編)

★突撃!!となりの晩ごはん！－今日は，影さん宅におじゃましました。えー，毛虫のつくだに，まむしの干物，そして，ミミズのさしみ…。(岩手県江刺市・**佐藤正規12才**)……【**影：つぐ美ちゃんの手料理でした。**】

◀《写真1》なかなかいいでしょ，このタイトル。キャラもかわいい

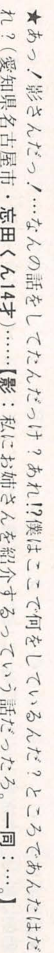
▶《写真2》さて1面です。フィルはただではころばないぞ!?

◀《写真3》とにかく赤のボールと赤と青の帽子をかぶった敵をOUTまで運ぶとクリアだ

▶《写真4》特別にお見せしましょう。これが最終の16面だぞ〜

フィルはただではころばないのプログラム・リスト

```
100 '     PHIL HA TADADEHA KOROBANAI.          Programed by Kouji.Ito.
110 GOTO 830
120 '___________Phil___________
130 IF Z(1) THEN 570
140 K=INSTR("4682 5K",INKEY$)-1:ON K+1 GOTO 150,160,160,160,160,460,160,710
150 K=B
160 D=X(1)+H(K):F=Y(1)+I(K):M=M(D,F):B=K
170 ON M GOTO 210,360,360,360,360,360,360,210,210
180 M(X(1),Y(1))=0:P=K:LINE(X(1)*30,Y(1)*15)-(X(1)*30+29,Y(1)*15+14),PRESET,,BF
190 PUT@A(D*30,F*15)-(D*30+29,F*15+14),BR,PSET:X(1)=D:Y(1)=F:M(D,F)=1:GOTO 210
200 '___________Enemy___________
210 FOR I=2 TO AH(R)+1:IF Z(I) THEN IF Z(I)=60 THEN NEXT:GOTO 130 ELSE320
220 X=X(I):Y=Y(I):C=E(I):ON S(X,Y)-6 GOTO 280,230,230,0,280,0,280,280,280
230 D=X+J(C):F=Y+N(C):IF M(D,F) THEN 270 ELSE X(I)=D:Y(I)=F:M(X,Y)=0:E(I)=C
240 M(D,F)=I:LINE(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),PRESET,,BF:IF G(I) THEN 260
250 PUT@A(D*30,F*15)-(D*30+29,F*15+14),AR,PSET:NEXT:GOTO 130
260 PUT@A(D*30,F*15)-(D*30+29,F*15+14),MR,PSET:NEXT:GOTO 130
270 IF M(D,F)=1 THEN 710 ELSE E(I)=A(C):NEXT:GOTO 130
280 H=S(X,Y)-A(C):IF U(I)<INT(RND*10) THEN W=R(INT(RND*4)):GOTO 300
290 W=WN(SGN(X(1)-X)+1,SGN(Y(1)-Y)+1)
300 C=(H AND W):ON C GOTO230,230,310,230,0,310,0,230,310,0,0,310:C=V(H):GOTO230
310 CA=CA(CA):C=(C AND CA):GOTO 230
320 Z(I)=Z(I)+1:IF Z(I)<TU(G(I))-10 THEN NEXT:GOTO 130
330 IF Z(I)=TU(G(I)) THEN Z(I)=0:PLAY"V804D32G16"
340 LINE(X(I)*30,Y(I)*15)-(X(I)*30+29,Y(I)*15+14),XOR,7,BF:NEXT:GOTO 130
350 '___________Pushing___________
360 IF Z(M) THEN IF M(D+H(K),F+I(K)) THEN 390 ELSE 370 ELSE 710
370 X(M)=X(M)+H(K):Y(M)=Y(M)+I(K):M(X(M),Y(M))=M:E(M)=Q(K)
380 X=X(M):Y=Y(M):ON O(M,G(M)) GOSUB 0,410,420,430,440:GOTO 180
390 IF M(D+H(K),F+I(K))=11 THEN GOSUB 590:GOTO 180 ELSE 210
400 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),BR,PSET:RETURN
410 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),AR,PSET:RETURN
420 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),MR,PSET:RETURN
430 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),FR,PSET:RETURN
440 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),WR,PSET:RETURN
450 '___________Rolling___________
460 D=X(1)+H(P):F=Y(1)+I(P):T=M(D,F):IF T<6 OR T>9 THEN 210
470 M(X(T),Y(T))=0:PLAY"SOM800004F8":FOR I=1 TO 6:M=M(D+H(P),F+I(P))
480 ON M GOTO 510,510,510,510,510,520,520,520,520,530,550
490 LINE(D*30,F*15)-(D*30+29,F*15+14),PRESET,,BF:D=D+H(P):F=F+I(P)
500 X=D:Y=F:ON O(T,G(T)) GOSUB 400,410,420,430,440:GOTO 540
510 PO=PO+1:GOSUB 680
520 M(D,F)=T:X(T)=D:Y(T)=F:T=M:D=D+H(P):F=F+I(P):M(D,F)=0:Z(T)=1:GOTO540
530 P=L(P):PLAY"SOM1000L802D","SOM1000L1602G","SOM1000L1602B"
540 E(T)=Q(P):NEXT:X(T)=D:Y(T)=F:M(D,F)=T:B=6:GOTO 210
550 I=6:NEXT:M=T:X(M)=D:Y(M)=F:GOSUB 590:B=6:GOTO 210
560 '___________Faint___________
570 Z(1)=Z(1)+1:IF Z(1)=15 THEN Z(1)=0:GOTO 210 ELSE 210
580 '___________Falling___________
590 LINE(X(M)*30,Y(M)*15)-(X(M)*30+29,Y(M)*15+14),PRESET,,BF:M(X(M),Y(M))=0
600 PLAY"V807L16EFGEFGB","V805L16EFGEFGB","V806L16EFGEFGB"
610 IF G(M) THEN 630 ELSE PO=PO-(M(6)*5-(M>5)*3:GOSUB 680
620 FK=FK+1:IF FK=AH(R)+BH(R)-SH(R)-TH(R) THEN RETURN760 ELSE Z(M)=60:RETURN
630 PO=PO-(M(6)*3-(M>5):GOSUB 680
640 X=RND*9:Y=RND*5:X=X*2+1:Y=Y*2+1:IF M(X,Y) THEN 640
650 X(M)=X:Y(M)=Y:E(M)=-(S(X,Y)=8)-(S(X,Y)=9)*2:M(X,Y)=M:Z(M)=1
660 IF M>5 THEN GOSUB 440:RETURN ELSE GOSUB 420:RETURN
670 '___________Writing___________
680 PR$=RIGHT$("   "+STR$(PO)+"00",5):PX=11:PY=23
690 LOCATE PX,PY:PRINT PR$;" ":SYMBOL(PX*16+2,PY*8),PR$,2,1,7:RETURN
700 '___________Missing___________
710 PLAY "V8L3203GFEDFEDCCC":FOR I=0 TO 3000:NEXT
720 BC=BC-1:PR$=STR$(BC):PX=31:PY=23:GOSUB 690:IF BC=0 THEN BC=3:PO=0:GOTO 1270
730 FOR I=1 TO 9:LINE(X(I)*30,Y(I)*15)-(X(I)*30+29,Y(I)*15+14),PRESET,,BF
740 M(X(I),Y(I))=0:NEXT:GOTO 1180
750 '___________Room Clear___________
760 PLAY"V804C6L12EFAFAFF","V803D4A2","V803G404D2"
770 PR$="Room Clear !!":PX=14:PY=14:GOSUB 690
780 PR$="Bonus "+RIGHT$("  "+STR$(R*5)+"00",5):PX=15:PY=17:GOSUB 690:PO=PO+R*5
790 GOSUB 680:FOR I=0 TO 7000:NEXT:LINE(30,15)-(599,179),PRESET,,BF
800 R=R+1:IF R=17 THEN R=8
810 PR$=RIGHT$("  "+STR$(R),2):PX=23:PY=23:GOSUB 690:GOTO 1080
820 '___________Shoki___________
830 WIDTH 40,25:RANDOMIZE (TIME/4):DEFINT A-Z
840 DIM MA$(5,20),AH(16),SH(16),BH(16),TH(16),M(20,12),S(20,12),V(14)
850 DIM X(11),Y(11),BR(87),WR(87),FR(87),HR(87),GR(87),AR(87),MR(87),UR(87)
860 PR$="Wait a minute, please.":PX=9:PY=13:GOSUB 690
870 B=6:R=1:BC=3:Z(6)=1:Z(7)=1:Z(8)=1:Z(9)=1:CA(5)=10:CA(10)=5:CA=5
880 DX(0)=1:DX(1)=1:DY(2)=1:DY(4)=1:H(1)=-1:H(2)=1:I(3)=-1:I(4)=1
890 J(1)=1:J(4)=-1:N(2)=1:N(8)=-1:A(1)=4:A(2)=8:A(4)=1:A(8)=2:TU(0)=55:TU(1)=40
900 D(1,0)=1:FOR J=0 TO 1:FOR I=6 TO 9:O(I,J)=J+4:NEXT:NEXT
910 FOR I=1 TO 4:READ Q(I),L(I),R(I-1),U(I+1):NEXT
920 FOR I=2 TO 9:READ NX(I),NY(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ HX(I),HY(I):NEXT
930 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:READ WN(I,J):NEXT:NEXT
940 FOR I=1 TO 14:READ V(I):NEXT:FOR I=2 TO 9:X(I)=1:Y(I)=1:NEXT
950 '___________Reading Data___________
960 FOR J=1 TO 16:FOR I=0 TO 5:READ MA$(I,J):NEXT:NEXT
970 FOR I=1 TO 16:READ AH(I),SH(I),BH(I),TH(I):NEXT
980 FOR I=0 TO 84:READ WR(I):NEXT:FOR I=0 TO 69:READ FR(I):NEXT
990 FOR I=0 TO 85:READ HR(I):NEXT:FOR I=0 TO 85:READ GR(I):NEXT
1000 FOR I=0 TO 85:READ BR(I):NEXT:FOR I=0 TO 85:READ AR(I):NEXT
1010 FOR I=0 TO 85:READ MR(I):NEXT:FOR I=0 TO 85:READ UR(I):NEXT
1020 I$="T120V8":PLAY I$,I$,I$:GOTO 1390
1030 '___________Drawing Wall___________
1040 FOR I=0 TO 20:PUT@A(I*30,180)-(I*30+29,194),HR,PSET:M(I,12)=10:NEXT
```


★あっ！影さんだっ！…なんの話をしてたんだっけ？あれ!?僕はここで何をしているんだ？ところであんたはだれ？（愛知県名古屋市・忘田くん14才）……【影：私にお姉さんを紹介するっていう話だったろ。一同：…。】

```
1050 FOR I=0 TO 12:PUT@A(600,I*15)-(629,I*15+14),HR,PSET:M(20,I)=10:NEXT
1060 LINE(72,182)-(555,194),PSET,7,BF:LINE(76,183)-(551,193),PRESET,,BF
1070 PR$="Score      0  Room  1   Phil 3":PX=5:PY=23:GOSUB 690
1080 FOR J=1 TO 11:FOR I=1 TO 19:S(I,J)=8:M(I,J)=0:NEXT:NEXT
1090 FOR J=0 TO 11 STEP 2:FOR I=0 TO 19 STEP 2
1100 M=VAL(MID$(MA$(J/2,R),I/2+1,1)):S(I+1,J+1)=M+7
1110 PUT@A(I*30,J*15)-(I*30+29,J*15+14),HR,PSET:M(I,J)=10:D=I+DX(M):F=J+DY(M)
1120 PUT@A(D*30,F*15)-(D*30+29,F*15+14),HR,PSET:M(D,F)=10:NEXT:NEXT
1130 FOR J=2 TO 10 STEP 8:FOR I=2 TO 18 STEP 8
1140 PUT@A(I*30,J*15)-(I*30+29,J*15+14),GR,PSET:NEXT:NEXT
1150 FOR I=1 TO 8:M(HX(I),HY(I))=11
1160 PUT@A(HX(I)*30,HY(I)*15)-(HX(I)*30+29,HY(I)*15+14),UR,PSET:NEXT
1170 '____Drawing Phil,Enemy and Ball______◢
1180 X(1)=17:Y(1)=7:M(17,7)=1:FK=0:Z(1)=0:X=17:Y=7:GOSUB 400
1190 FOR I=2 TO AH(R)+1:X(I)=NX(I):Y(I)=NY(I):M(X(I),Y(I))=I:Z(I)=0
1200 E(I)=-(S(X(I),Y(I))=8)-(S(X(I),Y(I))=9)*2
1210 X=X(I):Y=Y(I):IF SH(R)<I-1 THEN G(I)=0:O(I,0)=2:GOSUB 410:NEXT:GOTO 1230
1220 G(I)=1:O(I,1)=3:GOSUB 420:NEXT
1230 FOR I=6 TO BH(R)+5:X(I)=NX(I):Y(I)=NY(I):M(X(I),Y(I))=I:Z(I)=1
1240 X=X(I):Y=Y(I):IF TH(R)<I-5 THEN G(I)=0:O(I,0)=4:GOSUB 430:NEXT:GOTO 1260
1250 G(I)=1:O(I,1)=5:GOSUB 440:NEXT
1260 PLAY"V804L16CE","V803L8C","V803L8G":GOTO 130
1270 '____________Game Over_______________◢
1280 PLAY"V801L4EDECC","V802L4EDECC","V803L4EDECC"
1290 PR$="Game Over":PX=15:PY=12:GOSUB 690
1300 PR$="Hit space key, please.":PX=9:PY=14:GOSUB 690:R=1
1310 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(90) THEN 1330 ELSE IF A$=" " THEN 1320 ELSE 1310
1320 FOR I=1 TO 9:M(X(I),Y(I))=0:NEXT:LINE(30,15)-(599,179),PRESET,,BF:GOTO1070
1330 PR$="Serect Room":PX=14:PY=12:GOSUB 690:PR$="Room  1":PX=16:PY=16:GOSUB690
1340 PR$="[4]◢ ◢[6]  Space key ･･･Decide":PX=3:PY=14:GOSUB 690
1350 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1350 ELSE IF A$=" " THEN 1320
1360 R=R+(A$="4" AND R>1)-(A$="6" AND R<16)
1370 PR$=RIGHT$(" "+STR$(R),2):PX=21:PY=16:GOSUB 690:GOTO 1350
1380 '______________Tytle________________◢
1390 P$="PHIL":D$="HA TADADEHA KOROBANAI.":CLS:FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 20
1400 PUT@A(I*30,J*15)-(I*30+29,J*15+14),HR,PSET:NEXT:NEXT
1410 FOR J=1 TO 4:A$=MID$(P$,J,1):FOR I=0 TO 7:X=128*J+2*I*J-5*I-58
1420 SYMBOL(X,24+I),A$,12,6,5:SYMBOL(X+12,24+I),A$,12,6,5:NEXT
1430 SYMBOL(X,24+I),A$,12,6,1:SYMBOL(X+12,24+I),A$,12,6,1:NEXT
1440 SYMBOL(144,84),D$,2,1,7:SYMBOL(146,84),D$,2,1,7
1450 Y=9:X=4:GOSUB400:X=8:GOSUB410:X=10:GOSUB420:X=14:GOSUB430:X=16:GOSUB440
1460 PR$="Phil      Enemy          Ball":PX= 7:PY=15:GOSUB 690
1470 PR$="Hit space key, please."  :PX= 9:PY=20:GOSUB 690
1480 PR$="Programed by K.Ito."     :PX=10:PY=23:GOSUB 690
1490 IF INKEY$=" " THEN 1500 ELSE 1490
1500 LOCATE 0,24:FOR J=0 TO 24:PRINT:FOR I=0 TO 60:NEXT:NEXT:GOTO 1040
1510 '______________Data________________◢
1520 DATA 4,2,3,8, 1,1,9,6, 8,4,6,4, 2,3,12,4:'Q(I),L(I),R(I),U(I)
1530 DATA 5,9,15,3,7,5,13,7, 5,3,15,9,7,7,13,5:'NX(I),NY(I)
1540 DATA 1,0,19,0,0,1,20,1,0,11,20,11,1,12,19,12:'HX(I),HY(I)
1550 DATA 12,8,9,4,0,1,6,2,3, 1,2,1,4,1,2,4,8,8,2,2,4,1,8:'WN(I,J),V(I)
1560 DATA 0011101100,2410080172,4806724172,2241868187,2461816172,4611611167:' 1
1570 DATA 0010000100,4818748187,2418888172,4806746087,2461881672,4611661167:' 2
1580 DATA 0101010010,4060607407,2406608617,4741818017,2460606817,4616161617:' 3
1590 DATA 0011001100,4810740187,2406886072,2460880672,4816746187,4611661167:' 4
1600 DATA 0110110110,4118118117,4116116117,4110110117,4118118117,4116116117:' 5
1610 DATA 0010000010,4806722417,2241872417,4741888607,2481688067,4661166617:' 6
1620 DATA 0111001110,4001741007,2240880722,4867224687,2416886172,4611661167:' 7
1630 DATA 0110110110,4016016017,4601601607,4061061067,4610610617,4116116117:' 8
1640 DATA 0011011010,2410801807,4807241872,2222461747,2246601672,4661161167:' 9
1650 DATA 0111001000,4100740722,4168688672,4108088187,4067246167,4616661117:'10
1660 DATA 0001001100,2480741187,2224680172,4868174172,2416088187,4611666167:'11
1670 DATA 0000000000,4888888887,4888888887,4888888887,4888888887,4666666667:'12
1680 DATA 0001100110,2241074017,4741872407,2461746872,4610681672,4116161167:'13
1690 DATA 0000011110,2222411117,2222411117,2222411117,2222411117,4666611117:'14
1700 DATA 0011101100,2401081072,2241880722,4860674687,2416186172,4611161167:'15
1710 DATA 0100010000,4067406747,2406740672,4740674067,4674067407,4166616667:'16
1720 DATA 1,1,2,0, 1,0,2,2, 1,1,3,0, 1,1,4,0, 2,1,3,2, 2,2,4,0, 2,0,3,3
1730 DATA 2,1,3,1, 2,1,3,2, 2,0,3,2, 2,2,4,0, 3,0,4,4, 3,3,3,0, 2,1,4,2
1740 DATA 3,1,3,2, 3,1,3,1
1750 '__________WR Data_______________◢
1760 DATA 42,-24576,1365,-3072,-21845,-6139,21845,-3030,-21845,-7851,21847
1770 DATA -9558,-21841,-27307,21845,-21846,-21847,21845,21842,-21846,-22011
1780 DATA 21845,21514,-21846,-32763,21844,2,-22016,0,0,0,240,0,960,0,240,0,960
1790 DATA 0,960,0,3840,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,4095,-1024,-1
1800 DATA -1009,-1,-961,-1,-3073,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-13,-1,-241,-1,-1009
1810 DATA -1,-16369,-4,3,-256
1820 '____________FR Data_______________◢
1830 DATA 42,-24576,1365,-3072,-21845,-6139,21845,-3030,-21845,-7851,21847
1840 DATA -9558,-21841,-27307,21845,-21846,-21847,21845,21842,-21846,-22011
1850 DATA 21845,21514,-21846,-32763,21844,2,-22016,0,16368,15,-4,255,-4,4095,-4
1860 DATA 16383,-13,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-3073,-1,4095,-4,4095,-64,4095
1870 DATA -1024,1023,0,0,0,0,-4096,3,-16384,0,-4096,3,-16384,3,-16384,15
1880 '____________HR Data_______________◢
1890 DATA 21845,21846,-21846,-21851,21845,21866,-1361,-21929,-10883,22186
1900 DATA -21846,-23211,21845,27306,-21846,21845,21846,-21846,-21851,32087
1910 DATA -10902,-1361,-21931,21845,22186,-21846,-23211,21845,16640,0,0,0,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-21846,-21847,21845
1930 DATA 21850,-21846,-21867,21845,21930,-21846,-22187,21845,23210,-21846
1940 DATA -27307,21845,-21846,-21847,21845,21850,-21846,-21867,21845,21930
1950 DATA -21846,-22187,21845,23210,-21846,-32256
1960 '___________GR Data_______________◢
1970 DATA 21845,21846,-21846,-21851,21845,21846,-21846,-21931,21845,22186
1980 DATA -32598,-23232,5,26624,10,17152,774,3072,3108,12288,12387,-16384,-3569
1990 DATA 4035,-16321,63,1024,0,16642,-24534,21,21,680,170,1360,340,-21888,2729
2000 DATA 21781,5466,-21846,-21867,21845,21931,-32757,-22179,16157,21176,-838
2010 DATA 2005,22004,-20721,-15383,32512,16210,-21846,-22016,-22518,-32599
2020 DATA 16469,16472,682,144,1364,256,10912,0,16448,0,0,0,0,768,768,3072,3080
2030 DATA 12288,12435,-16384,-3825,4035,-16321,63,2048,0,-32256
2040 '___________BR Data_______________◢
2050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1008,63,4095,-4,16143,-15376,15411,3840,16383
2060 DATA -4096,0,85,0,5800,0,-24240,21,0,0,0,3072,3,-256,3,-4096,60,-4096,0
2070 DATA 0,0,0,-1009,-16381,3,972,3084,-192,7,-13654,-21848,-169,21887,-342
2080 DATA -21773,-4096,16131,42,-24576,21841,21834,-22528,-21867,21509,21930
2090 DATA -32246,-22433,-3,16735,-43,2814,-20504,5893,17235,-5086,3839,5461
2100 DATA 21440,0,255,768,16380,0,-3088,63,768
2110 '___________AR Data_______________◢
2120 DATA 0,0,21825,10,-24534,-32747,85,16544,682,-32768,0,63,1008,192,192,768
2130 DATA 769,16384,90,-16384,3727,-193,-769,1023,-1,-1,-3088,63,512,4032,0
2140 DATA 15445,16394,-32726,-32683,21,2728,40,0,0,16131,-4096,-16384,-16381,3
2150 DATA 960,0,-256,3,-16384,0,21760,22,-22528,161,20480,5379,0,0,0,0,0,0,0,0
2160 DATA 0,85,21845,17087,-21510,1473,20692,11018,-31837,-10923,22015,8224
2170 DATA 9152,192,85,-1024,5800,0,-24240,21,768
2180 '___________MR Data_______________◢
2190 DATA 2720,10880,21841,21834,-21846,-21867,21845,21930,-1346,-22177,-10755
2200 DATA 23216,-22470,-27199,20693,10912,10913,21824,21850,-21846,-21883,21845
2210 DATA 21674,-21846,-22187,21845,21152,42,522,-24534,-32683,20821,19114
2220 DATA -21846,-27307,21845,-21766,-16727,24533,-678,-20312,14997,-16048
2230 DATA -10966,-24534,-23595,16469,-246,-21885,-16384,0,-256,63,-1024,243
2240 DATA -4096,16131,1360,5440,-32606,-32636,341,96,10922,577,-2691,1711,-5378
2250 DATA -23184,21557,27330,-24342,5456,5459,-5504,-21761,1365,17344,0,255
2260 DATA 21845,32764,8320,-3088,63,768
2270 '___________OR Data_______________◢
2280 DATA 21845,21846,0,36,0,96,0,576,0,1599,13119,9420,-13264,25395,12482
2290 DATA 19660,-15610,16191,3108,0,96,0,576,0,1536,0,9557,21845,16640,0,0,0,0
2300 DATA 0,0,0,0,0,16179,16128,-13108,12291,13104,-16372,-13117,63,16140,0,0,0
2310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,-21846,-21847,0,24,0,144,0,384,0,2367,13119,6348,-13264
2320 DATA -27853,12481,-29492,-15607,16191,3096,0,144,0,384,0,2304,0,6826
2330 DATA -21846,-32256
2340 '________________________________END.
```

★蒲田高校コンピュータ部用語辞典：**マイク！ジョニー！**…部員同士がバッタリ出会ったときに言うことば。感動的に叫ぶ。（東京都大田区・**平社 仁16才**）……【**編**：マイク！**影**：♪は～れたソラ～。**編**：マイクちがい。】

FP-1000/1100用

小地蔵(こじぞう)さん

SHINGO



ストーリー

ピョコピョコ飛びまわる，元気な小地蔵さんがおったそうな。小地蔵さんの大事な宝物は，岩壁にはってある大きなポスターなんじゃ。

ある日のことじゃった。イタズラ好きのガイコツが，その大切なポスターを破って，どこかに隠してしまってな。小地蔵さんはそれはそれは悲しんで，ションボリしていたそうな。それを見たおシャカ様は，小地蔵さんに，こう言ったんじゃと……。

『小地蔵よ，オダンゴ平原に行くがよい。そこに，お前の捜しているものがあるはずだ。元気をだすのだぞ……』

遊びかた

キー操作は，8246で上下左右とオーソドックスなのですが，移動のしかたが少し変わっています。ホッピングマッピー（ナムコ）のように，ジャンプで放物線を描きながら〝小地蔵さん〟は動きます。また，敵キャラの〝ガイコツ〟も同様です。

まず，〝小地蔵さん〟を動かして，オダンゴを食べてください。全部食べ終わったら，今度は『ポスターの破片捜し』です。ある地点で3回飛ぶと，ポスターの9分の1が出現し，画面右下のピンク色の部分に表示され，面クリアとなります。9面クリアで，ハッピー・エンドというわけです。

ただし，岩とガイコツには要注意!! 岩にぶつかったり，ガイコツと同地点に着地するとミスになります（ガイコツと空中ですれちがうときはミスにならないのでご安心を)。3ミスでゲーム・オーバーです。

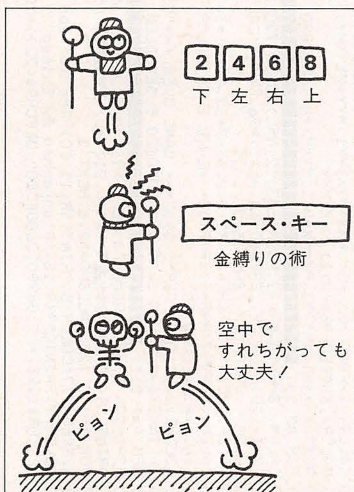
ところで，ポスターの破片の埋めてある，『ある地点』とはどこなのでしょう？ これは，ランダムに決まるので，毎回ちがいます。しかし，そこを通ったとき（オダンゴを全部取ったあとだけ)画面のどこかに変化が生じるので，注意してみてください。これに気が付くと，非常に楽にクリアできるのですが，それまでは，ひたすら飛びまわって，あちこち確かめてみましょう。

また，〝小地蔵さん〟には唯一の攻撃手段として，『必殺!! 金縛りの術』があります。これは1面につき1回，スペース・キーを押すことによって使えます。これで〝ガイコツ〟は一定時間動けなくなりますので，使いどきを考えながらプレイしてください。

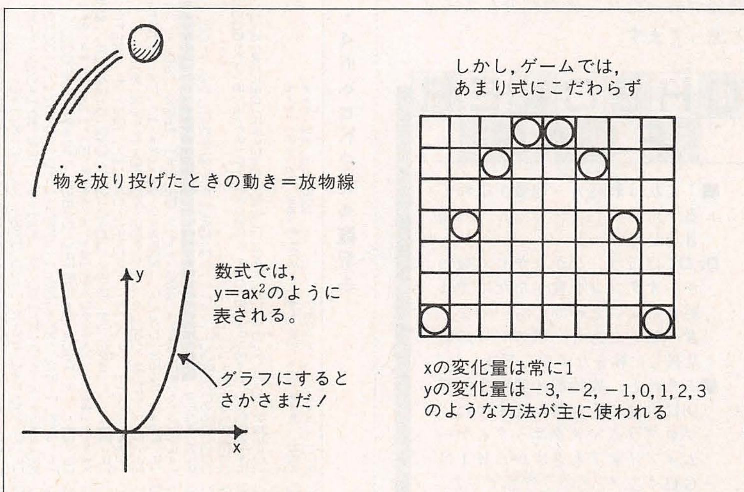
プログラム

最近，効果音やグラフィックに力を入れるようにしているため，自然とリストも長くなってしまいます。大量なデータで，入力が大変なのですが，とくに，データの最初の8行は，マシン語ですので十分注意してください。

このゲームのミソは，放物線運動で

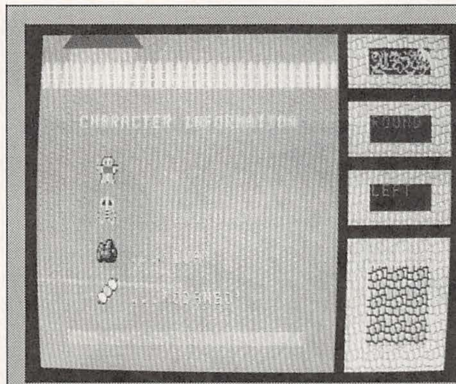


《第1図》小地蔵さんの移動

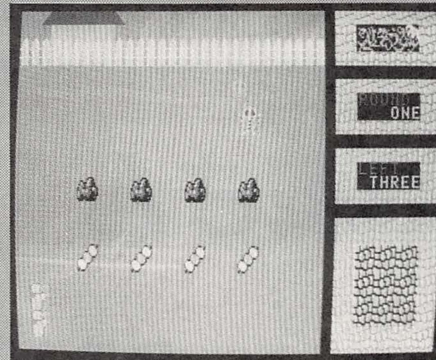


《第2図》放物線とは？

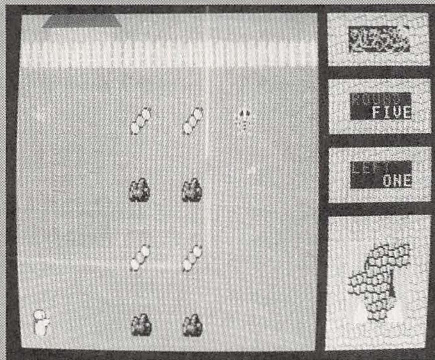
★「マンガ，ミュージカル，わがまま」の三つで連想する人はだれ？山下先生はわかってくれると信じています。
（熊本県山鹿市·ヨッちゃん14才）……【山下：私に解けないアドベンチャーはない。影：これ連想ゲームですが。】



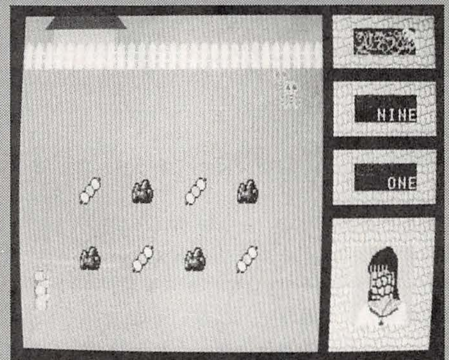
▲《写真1》タイトルです。キャラクターがよくできてるね



▲《写真2》オダンゴをすべて食べて、ポスターの破片を捜すのだ



▲《写真3》これは5面。右下に、じょじょにポスターの全容が……



▲《写真4》さあ、最終面。ポスターの正体はセーラー服の女の子。はたして……

す。『放物線』とは，高校の数学や物理で学ぶもので，コンピュータ・ゲームでもよく利用されます。たとえば，ホッピングマッピーやフリッキー風船割りなどのジャンプ，野球やゴルフ，バレーのボールの動き，他にシューティング・ゲームの敵移動など……。

第2図に簡単に『放物線』の説明をしておきますが，他にも数学的知識でゲームに役立つものがありますので，機会があったら，また紹介してみようと思ってます。

CHECKER FLAG

編：これは最高！　地蔵がはねてる〜。ホッピングマッピーの動きをしてる〜。

Dr.D：ほほう。なかなかじゃないか。オダンゴを食べただけでは終わらないというのもいいな。食べ終えたあと，ポスターの破片捜しに精をだすなんてのもな。

編：それと，放物線の説明まで親切に付けてくれたんですよね。プログラム・テクニックもゲーム・アイデアもさすがSHINGOくん！ という作品でした。

小地蔵さんのプログラム・リスト

```
10 REM  *** ｺｼﾞｿﾞｳｻﾝ          1987.5.12 ***
20 REM  *** By Shingo (FPﾄﾓﾉｶｲ No.45) ***
30 '
40 SCREEN 2,7,7,0:WIDTH40:CLEAR,&HEFFF:DEFINTA-Z:RANDOMIZE
50 P=&H99A8:M=&H9A28:DIM FD$(9),PD(9),F(5,4):GOSUB350
60 GOSUB540:R=1:L=3
70 GOSUB660:CALLP,,K,1,22:CALLP,,&HF240,26,7:CALL&H0703
80 REM MAIN ██████████████████████████████████████
90 T=F(X,Y):IF X=MX AND Y=MY OR T=1 THEN 260
100 IF PO>3 THEN CALLP,,&HF840-96*(T=-1),36,1:IFT=-1THENPO=PO+1:IFPO=7THEN290
110 IF T=2 THEN CALLM,,&HF905:PO=PO+1:F(X,Y)=0
120 II$=INKEY$:IF II$<>""THEN CALL&H0703:IF INSTR("2468 ",II$) THEN I$=II$
130 IF I$=" " AND JM THEN JM=0:SCREEN2,3:CALLM,,&HF940:SCREEN2,7:JMM=8
140 X1=-(I$="4")*(X>0)+(I$="6")*(X<5):Y1=-(I$="8")*(Y>1)+(I$="2")*(Y<4)
150 IF I$>" " THEN K=INSTR("2486",I$)*96+&HF000
160 IF JMM THEN JMM=JMM-1:JMMM=1:MX1=0:MY1=0:GOTO190 ELSE JMMM=0
170 MX1=SGN(X-MX):MY1=0:IF MX1=0 THEN MY1=SGN(Y-MY)
180 IF F(MX+MX1,MY+MY1)>0 THEN MX1=0:MY1=0
190 XX=X*5+1:YY=Y*5+2:MXX=MX*5+1:MYY=MY*5+2:CALLM,,&HF900:I$=""
200 FORU=0TO4:II$=INKEY$:IF INSTR("2468 ",II$) THEN I$=II$
210 CALLP,,&HF000,XX,YY:XX=XX+X1:YY=YY+Y1-2+U:CALLP,,K,XX,YY:IF JMMM THEN 230
220 CALLP,,&HF000,MXX,MYY:MXX=MXX+MX1:MYY=MYY+MY1-2+U
230 CALLP,,&HF1E0-96*(U>1),MXX,MYY
240 NEXT:X=X+X1:Y=Y+Y1:MX=MX+MX1:MY=MY+MY1:GOTO90
250 REM ｶｸ ｼｮﾘ ██████████████████████████████████
260 CALLM,,&HF90A:L=L-1:LOCATE33,12:N=L:GOSUB 720
270 FORI=1TO16:CALLP,,&HF060+(I AND3)*96,XX,YY:CALLM,,&HF9C1:NEXT:IF L THEN70
280 COLOR ,,,2:CALLM,,&HF915:GOTO310
290 CALLP,,PD(R)*96+&HF420,PD(R)MOD3*2+32,PD(R)¥3*2+17
300 CALLM,,&HF957:R=R+1:IF R<10 THEN70 ELSE COLOR ,,,6:CALLM,,&HF972
310 I=6:J=4:CALL&H0703
320 COLORI,J,,I:PRINTCSR(6,14)"*** GAME OVER ***"CSR(6,16)"** HIT ANY KEY **"
330 IF INKEY$="" THEN SWAP I,J:GOTO320 ELSE COLOR ,,,0:GOTO60
340 REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ████████████████████████████████
350 FORI=224 TO 255:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT I:SCREEN 2,0
360 PRINTCSR(23,6)"=卌▲▼"CSR(4,21)"●○╱╲╳円年月日時分"CSR(38,16)"区町"
370 FOR I=1TO 128:CALL&H0AFB,6:NEXT I
380 SCREEN 2,7:COLOR 5:PRINTCSR(11,10)"The Kojizou San"
390 COLOR 7:PRINTCSR(9,15)"Programmed By Shingo"
400 DEFCHR$(228)="218899010800EDB0":DEFCHR$(229)="C900000000000000"
```

★父がやけにあっさりとパソコンを買ってくれると思ったら，ちゃっかり自分でのめりこむつもりだったのだ。（茨城県筑波郡・**山中　享15才**）……【**編**：そこで，ベーマガを見せちゃ，ますますはまっちゃうから注意して。】

```
410 DEFCHR$(245)="0103070F1F3F7FFF":DEFCHR$(246)="80C0E0F0F8FCFEFF"
420 DEFCHR$(250)="10387C7C7C7CFF7C":DEFCHR$(251)="7C7C7CFF7C7C7C7C"
430 FORADD=&HF000 TO&HF9DF STEP8:READA$:DEFCHR$(227)=A$:CALL&H9990,,,ADD:NEXT
440 FOR I=1TO9:READ FD$(I):NEXT:FOR I=1TO9:READ PD(I):NEXT
450 COLOR 7,1:PRINTCSR(0,0)SPC(29):PRINTSPC(29):PRINTSTRING$(29,"区")
460 PRINTSTRING$(29,"町"):COLOR 2,1:PRINTCSR(2,0)"分█████時"
470 COLOR 7,6:PRINTCSR(3,1)"      "CSR(3,2)"区区区区区区"CSR(3,3)"町町町町町町"
480 FORX=30TO38STEP2:FORY=0TO10STEP5:CALLP,,&HF360,X,Y
490 CALLP,,&HF360,X,Y+2:NEXT:FORY=15TO23STEP2:CALLP,,&HF360,X,Y:NEXT:NEXT
500 CALLP,,&HF780,32,1:CALLP,,&HF7E0,34,1:CALLP,,&HF840,36,1:COLOR 2,0
510 PRINTCSR(32,6)"ROUND "CSR(32,7)SPC(6)CSR(32,11)"LEFT  "CSR(32,12)SPC(6)
520 RETURN
530 REM START ████████████████████████████████████████
540 FORY=17TO21STEP2:FORX=32TO36STEP2:CALLP,,&HF3C0,X,Y:NEXT:NEXT
550 C=4:GOSUB630:COLOR 7,4:PRINTCSR(4,6)"CHARACTER INFORMATION"
560 CALLP,,&HF060,6,09:CALLP,,&HF1E0,6,12
570 CALLP,,&HF2A0,6,15:CALLP,,&HF300,6,18
580 COLOR 1:PRINTCSR(9,10)"...`KOJIZOU'"CSR(9,13)"...`GAIKOTSU'"
590 PRINTCSR(9,16)"...`IWA'"CSR(9,19)"...`ODANGO'":I=6:J=4:CALL&H0703
600 COLOR I,J:PRINTCSR(3,22)"*** HIT RETURN KEY! ***"
610 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN SWAP I,J:GOTO600 ELSE RETURN
620 REM PAINTING FIELD ███████████████████████████████
630 COLOR ,,C:FORI=0TO83:CALL&H9A60,,0,231,I*2+32
640 CALL&H9A60,,0,231,199-I*2:NEXT:RETURN
650 REM PRINTING FIELD ███████████████████████████████
660 MX=5:MY=1:PO=0:ERASE F:DIM F(5,4):K=&HF180:C=3:GOSUB630:C=4:GOSUB630
670 FORI=1TO15STEP2:X=VAL(MID$(FD$(R),I,1)):Y=VAL(MID$(FD$(R),I+1,1))
680 F(X,Y)=1-(I>7):CALLP,,&HF2A0-96*(I>7),X*5+1,Y*5+2:NEXT:CALLP,,&HF840,36,1
690 X=RND(1)*6:Y=RND(1)*4+1:IF F(X,Y) THEN690 ELSE F(X,Y)=-1:X=0:Y=4:I$=""
700 LOCATE33,7:N=R:GOSUB720:LOCATE33,12:N=L:GOSUB720:JM=1:JMM=0:RETURN
710 REM PRINTING NUMBER ██████████████████████████████
720 N$=" ZERO  ONE  TWOTHREE FOUR FIVE  SIXSEVENEIGHT NINE"
730 COLOR 7,0:PRINTMID$(N$,N*5+1,5):RETURN
740 REM DATA ████████████████████████████████████████
750 DATA 0000000000000097,991F991E6B0F7F8D,6446406B0F7F8D64,46406B0F7F8D6467
760 DATA C064767E6B0F7F8D,6446406B0F7F8D64,46406B0F7F8D9608,79E5D5CDC218D119
770 DATA 2929293E4084673E,52CD2D0B7DCDE80C,7CCDE80CE10660CD,190BC90000000000
780 DATA 3480FF248A7A6B29,31348A3A2480FF6B,29316F004480FF34,8A7A248ABA6B2931
790 DATA 348ABA2480FF6B29,3108991E991B2493,FF26014A202400E4,48240B1A4A30330E
800 DATA 60C9CE52F70B1A4A,20330E60C9C352F7,E94A200800000000,7EA7C847234E23E5
810 DATA C53E7BCD090B3E1E,CDFB0AC1E118E900,973400E4993B4CC1,1A9A960800000000
820 DATA 23463E53CD000BCD,1C0D77C900000000,ED43CC9F22CA9FED,53CE9FCD9608C900
830 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
840 DATA 0000000000000000,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
850 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000
860 DATA FF1D0A4D4D1DF0F0,FFF8F0F2F2F80F0F,3FFD9ADDDDFD0C0C,FCFFF9FBFBFF3030
870 DATA E0120D4A4A1FF0F0,0708101212F80F0F,F1F10D0D0D0D0585,CFCFF0F0F0F0E0E1
880 DATA 0D0DFDFDFDFD8585,F0F0FFFFFFFFE1E1,F3F20E0A0A0A0686,CF4F301010102021
890 DATA FF1D0A2D2D1DF000,FFF8F0F0F0F8FFFE,3FFD9ABDBDFD0CFC,FCFFFFFFFFFFFF0F1
900 DATA E0120D2A2A1FF000,070810101081F1E,01010D0D0D0D0D1D,FCF0F0F0F0F0F0F8
910 DATA FDFDFDFDFDFDFD1D,F3FFFFFFFFFFFFF8,03020E0A0A0A0A12,1C10101010101008
920 DATA FF1F0F0F0F1FF0F0,FFB850B0B0B80F0F,3FFFFFFFFFFF0C0C,FCBF5FBFBFBF3030
930 DATA E0100808081FF0F0,0748B05050F80F0F,F3030F0F0F0F0787,8F80B0B0B0B0A0A1
940 DATA 0FFFFFFFFFFFF787,B0BFBFBFBFBFAFA1,F3020C0808080484,CF40705050506061
950 DATA FF1F0F0F0F1FFF7F,FFB850B4B4B80700,3FFFFFFFFFFF0F8F,FCBF59BDBDBF383F
960 DATA E01008080810F878,0748B05454F80700,3F0F0F0F0F0F0F1F,8080B0B0B0B0B0B8
970 DATA CFFFFFFFFFFFFF1F,BFBFBFBFBFBFBFB8,3808080808080810,C040705050505048
980 DATA 3F0F67777707SF1F,FCF0E6EEEEE0FAF8,3F0F67777707SF1F,FCF0E6EEEEE0FAF8
990 DATA 0000607070004000,0000060E0E000200,F31FFD1DFF99EFC2,CFF8BFB8FF99F743
1000 DATA F31FFD1DFF99EFC2,CFF8BFB8FF99F743,8012800082100002,0148010041080040
1010 DATA 3F0F67774045F1D,FCF0E6EE2E20FAB8,3F0F67774045F1D,FCF0E6EE2E20FAB8
1020 DATA 0000607070004200,0000060E0E004200,FD1FF31FFF9FEFC2,BFF8CFF8FFF9F743
1030 DATA FD1FF31FFF9FEFC2,BFF8CFF8FFF9F743,8012800080100002,0148010001080040
1040 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFE7474B63,FFFFF9FCFAF8FCC8
1050 DATA 0000809CF476FAFB,000F191C3E3E7FCF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1060 DATA 03050119F9FFFFFF,ACB8B8FCDEFFFFFF,6F2DFDFDFFFFDE00,EFFFFFFF7F7F3F00
1070 DATA FFFFFFFFFF3F1F1F,FFE3C1818182C4F8,FFFFFFFFFF3F1F1F,7FBFFFFFFFFEFCF8
1080 DATA 00000000C0E0F0F0,DCE241818183473F,1F2341818183C7FF,F8F8FCFFFFFFFFFF
1090 DATA 1F2341818183C5FE,F8F8FCFFFFFFFFFF,FCE2C1818182473B,0F0F070300000000
1100 DATA 0000000000000000,0000000000000000,FFFFFF7F6FF6FFFF,FFFFE7FEFF7FFFFF
1110 DATA 0808C8784FC48484,217D474CC848487C,0000000000000000,0000000000000000
1120 DATA FF7E9FFFFFFFCFEF,E77B7FFFFF3FBBFD,CF781010117FC808,C7424242E23E2321
1130 DATA 0808C8784FC48484,217D474CC848487C,0808C8784FC48484,217D474CC848487C
1140 DATA FFFFFF7F6FF6FFFF,FFFFE7FEFF7FFFFF,CF781010117FC808,C7424242E23E2321
1150 DATA CF781010117FC808,C7424242E23E2321,FF7E9FFFFFFFCFEF,E77B7FFFFFBFBBFD
1160 DATA 0000000000000000,0000000000008080,0000000000000000,0000000000008080
1170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,C0C0E0E0F0F0F0F0
1180 DATA 0000000000000000,C0C0E0E0B0B0B0B0,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFBFBFBFBF
1190 DATA 000080F0FCFEFFFF,001E7F7FFFFFFFFF,000080F0FCFEFFFF,001E7F7FFFFFFFFF
1200 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1210 DATA FFFFFFFF6D6D6D6D,FFFFFFFFFBFBFBF0,FFFFFFFF6D6D6D6D,FFFFFFFFFBFBFBF0
1220 DATA 0000000000010303,0000000000000000,0000000000010303,0000000000000000
1230 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,0707070707070707,0000000000000000
1240 DATA 0707070707070707,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1250 DATA 0000000000000000,E0C0C0C0C0C0C0C0,0000000000000000,6040404040404040
1260 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,7F7F7F7F7F7F7F7F,0000000000000000,C0C0C0E0E0E0E0E0
1270 DATA 0000000000000000,4040C0E0E0E0E0E0,FFFFFFFFFFFFFFFF,7F7FFFFFFFFFFFFF
1280 DATA FFFFF970767676FF,FFFFFCF8FBFBFBFF,0384000006060600,EFE0C08003030300
1290 DATA 0384000006060600,EFE0C08003030300,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1300 DATA 0000000001090387,0080C0C0C0C0C2C1,000000F871090387,0080C0C0C0C0C2C1
1310 DATA 0707070707070707,0000000000000000,0707070706060606,0000000000000000
1320 DATA FFFFFFFFFEFEFEFE,FFFFFFFFFFFFFFFF,07070F0F0F1F1F1F,0000000000000000
1330 DATA 07070F0F0F1F1F1F,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1340 DATA 0000000000000000,E020000020C0C080,0000000000000000,E0E0B860C0000000
1350 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFBF67E3C1C080,0000000000000000,0000000000000000
1360 DATA 0000000000000000,0000000010101008,7F7F7F3F3F3F1F1F,0000000000000000
1370 DATA FFF0E0E0C0C08187,7F3F1F0F07070381,7F0F1F1F3E396658,80C0E0F0F838DC6E
1380 DATA 7F0F1F1F3E39675F,80C0E0F0F838DCEE,9EB8E0000080C0C0,C1F11F0000010303
1390 DATA 204000C0C0000000,360A000303000000,3E78E0C0C080C0C0,F6FA1F0303010303
1400 DATA 380000000181E07,0000000000000000,3F0FF37D1E070100,0000000000000000
1410 DATA FF8FF37D1E1F1F07,FFFFFEFCFCF8F8F8,0100000000000000,0000000000000000
1420 DATA 0000000020202020,0000000000000000,0100000000000000,F8F8F0F0F0F0E0E0
1430 DATA FFFFFB879FCFFFFF,FFFFFDABABFBFDFD,FFFF8B079BCBF7CF,FFF7ED8B8ACACCCC
1440 DATA FFFF8F7FFBFBF7CF,FFF7EFDFDECECECE,FFFF7D83C7FFFFFF,FDBDBDD9E3FFFFFF
1450 DATA 7F3F5D83C7071BFB,CDACB1C903FCF0E7,7F3FDFFFFF071BFB,CFEEF3EF1FFCF0E7
1460 DATA FFFFDD994BEFB700,FFFFE7CEFF87317B,FFFFC181086EB700,FFFF674EFF80013B
1470 DATA FFFFE3E7BC7EFFFF,FFFF7F7FFFF8CFBF,EFF7F3B3C7FFFFFF,3FBF9FCFF7FFFFFF
1480 DATA 0FE7F3B384BF7FFF,3E3D9BCBF3CD1E3F,1FEFFFFFBCBF7FFF,FE7DFBFBFBCD1E3F
1490 DATA 7F3FA7AF006D6FDF,F8E0810000022333,7F3CA3A700656 7DB,F8E0952000022132
1500 DATA 7F3CBBF7FF7777FB,F8E0891808062536,9FFDFD9B87FFFFFF,5D753184CEFFFFFF
1510 DATA 1CBD5C8187F378FC,5D753080C6F7FBFC,7CBF5EE5FFF378FC,DFFFFEFBF7F7FBFC
1520 DATA 7F3FA7AF006D6FDF,F8E0810000022333,FFFCE3A700E5E7DB,FFFFF7E7F7FBF9FA
1530 DATA FFFCFBF7FFF7F7FB,FFFFEBDFFFFFFDFE,9FFDFD9B87FFFFFF,5D753184CEFFFFFF
1540 DATA 1CBD5C8187F378FC,7D753080C6F7FBFC,7CBF5EE5FFF378FC,FFFFFEFBF7F7FBFC
1550 DATA 2502120200140410,04003F0442044604,FF105420001B101A,101B101F10252029
1560 DATA 20FF201F10181017,2015201710121014,1018101F202920FF,101A101B201F4000
1570 DATA 0F101A1012101F10,1A1012100F101F10,1A10FF102A20001F,081B0818101B0818
1580 DATA 0817101808170814,101708140812101F,2000211021102110,1480124012201410
1590 DATA 1510FF80FF101510,1510151014201520,1480124012201410,1510FF80FF101510
1600 DATA 1510151014201520,186018101510FF80,1440151014201210,FF401B101B201890
1610 DATA 00010400FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1620 DATA 1222324213233343,0142135441124314,3252032301223354,4252031301124354
1630 DATA 2232243421312333,2232425352434454,3213435442520353,0212223201112131
1640 DATA 2242133312322343,6,5,8,0,7,3,2,1,4
```

★　★　★

FP-1000/1100

★電話をかけて，電話番号を教えてと言ったA君と，手紙を書いて，住所を教えてと書いたB君は，バーカと2人で言い合っていた。(神奈川県鎌倉市・清平14才)……【影：電話と手紙で言い合ってるのか！　大変だな。】

JR-100用

鼻(はな)をかもう

Yass



★ストーリー

某君はとうとう風邪をひいてしまった。にもかかわらず，彼は学校へ登校したのだ。うっ鼻水が……。しかし，彼はちり紙を持ってくるのを忘れていた。これでは鼻をかもうにもかめない。解決方法はいたって簡単，他の生徒からちり紙をもらえばいいのだ。

ところが，やばいことに，いつも宿題をさぼる彼から今日こそはと，宿題の取りたてを迫る1人の先生が，なんと変身して追いかけてきたのだ（長い文だ）。

※このストーリーはフィクションです。

★遊びかた

某君をⒶⓏ⊡⊡で上下左右に操作します。生徒にぶつかるとちり紙を「くれ」とせがんだことになり，自分がちり紙を持っていないならもらえます。

自分がちり紙を持っているかいないかは，画面の"KAMI"というところで，四角があるかないかで表示されます。

また，2回同じ生徒からちり紙をもらおうとすると，相手の怒りを買いミスになります。だから，もらった生徒のことを覚えていなくてはダメです。

それから，画面上部に表示されている"HANA"というのは鼻水で，×印のところにきてしまったらミスです。

あと，スペース・キーで「鼻ちょうちんバルーン」をすることができます（いったいこれはなんなんでしょうか？）。これを追いかけてくる先生にぶちかますとやっつけることができますが，また教壇のうしろからでてきます。タイミングがむずかしいので，くれぐれもつかまってミスにならないように。この攻撃で点が入るのは，1面につき2回だけです。

鼻をかむ方法は，画面左下の四角いやつ（ゴミ箱のつもり）の右どなりにくれば，自動的に鼻をかみます。

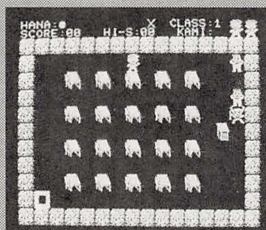
無論かみ終わればちり紙はなくなります。こうして一つのクラス全員からちり紙をもらって鼻をかみ終えれば，画面クリアとなってつぎのクラスへ進めます。

★プログラムについて

160行は少し変わった方法だけど，メイン・ルーチンが短くなるというくらいのことだけです。でも，わかりずらいし，多用すると他の部分が少しめんどうになるので，ちょっとした実験的なものと考えてください。

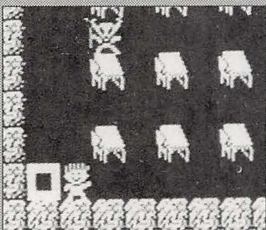
《第1表》主な変数表

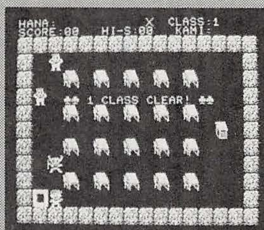
X1，X	某君の座標
Y(n)，Y1，Y	生徒の座標
Z	変な先生の座標
H	鼻水の量
W	バルーン攻撃の方向
U，U1	USR用
Q	画面の中の生徒の数(Q×2)
T	某君のちり紙の有無
T(n)	生徒のちり紙の有無
S，S1	スコアとハイスコア
L	某君の残り数
R	ラウンド(クラス)



▲《写真1》ゲーム・スタート!!友達にぶつかって紙をもらおう!!

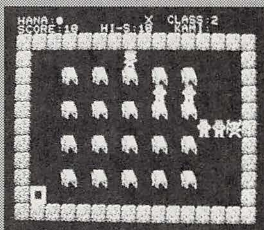
▼《写真2》紙をもらったらいちもくさんにゴミ箱へ!!鼻をかもう！





▲《写真3》クラスの人全員に紙をもらい鼻をかむことができたらクリア

▼《写真4》これは2面だ!!友人が4人いる!!しっかりおぼえておこう



★この前，うちのクラスの某女生徒は，手の甲にサインペンで落書きをしたために，社会の教師に「おまえ将来ヤクザの奥さんになるのか？」と言われた。（東京都武蔵野市・羽賀三記15才）…【影：リンクはどうなるんだ!!】

鼻をかもうのプログラム・リスト

```
1 REM◆◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◆
2 REM  [HANA O KAMOU] GAME   1987 MAY   BY YASS.   JR-100
3 REM◆◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◆
10 GOTO800
99 REM◢██████████ MAIN ██████████◣
100 PICKK:X1=X:X=X+((K=46)-(K=44))*2+((K=90)-(K=65))*64
110 IF X<>X1 W=X-X1
120 IF K=32 GOTO300
130 P=PEEK(X):IF (P)$8C)+(P=$64) X=X1
140 U=USR(U1,X1,$80):U=USR(U1,X,$84)
150 H=H+1:IF MOD(H,4)=1 POKE$C105+H/4,$7C
160 GOTO J((H>49)+(P=$8C)*2+(X=$C384)*T*4+1)
199 REM◢██████████ STUDENT ██████████◣
200 E1=MOD(H,Q)*2+1:FORE=E1TOE1+1:Y=Y(E):G=RND(2)
210 Y1=Y:Y=Y+(RND(2)*2-1)*G*2+(RND(2)*2-1)*(G=0)*64
220 P=PEEK(Y):IF (P)$80)+(P=$64) Y=Y1
230 U=USR(U1,Y1,$80):U=USR(U1,Y,$8C)
240 Y(E)=Y:NEXT
249 REM◢██████████ SENSEI? ██████████◣
250 N=X/32-Z/32:N1=MOD(X-$C100,32)-MOD(Z-$C100,32):G=RND(2)
260 Z1=Z:Z=Z+SGN(N1)*G*2+SGN(N)*(G=0)*64
270 P=PEEK(Z):IF (P)$88)+(P=$64) Z=Z1
280 U=USR(U1,Z1,$80):U=USR(U1,Z,$88)
290 GOTO (P=$84)*400+100
299 REM◢██████████ BALLOON ██████████◣
300 P=PEEK(X+W):IF (P)$90)+(P=$64) GOTO130
310 U=USR(U1,X+W,$90):IF P<>$88 GOTO340
320 FORI=1TO20:POKE1,I*30:BEEP1:NEXT
330 Z=$C29C:C=C+1:S=S+(C<3)*3:GOSUB600
340 H=H+7:LOCATE 0,(H-4)/4+5:PRINT"●●";
350 FORI=0TO10:POKE1,200-I*I*4:BEEP1:NEXT:BEEP0
360 U=USR(U1,X+W,$80):GOTO130
399 REM◢██████████ GET KAMI ██████████◣
400 FORI=1TOQ*2:IF Y(I)=X E=I
410 NEXT
420 GOTO (T(E)=0)*50-T(E)*(T=0)*20+450
430 FORI=1TO20:POKE1,I*20:BEEP1:POKE1,I*I+50:BEEP1:NEXT:BEEP0
440 T(E)=0:T=1:POKE$C13A,78
450 GOTO250
459 REM◢██████████ HANAKAMI ██████████◣
460 POKE1,200:BEEP1:H=H-4:H=H*(H>0):BEEP0
470 LOCATE 0,(H-(MOD(H,4)=0)+4)/4+5:PRINT" "
480 IF H=0 T=0:M=M+1:POKE$C13A,0:FORI=20TO80:POKE1,I*I:BEEP1:NEXT:BEEP0
490 GOTO (M=Q*2)*500+200
499 REM◢██████████ MISS ██████████◣
500 FORI=0TO80:POKE1,MOD(I,4)*I/2+130:BEEP1:NEXT:BEEP0
510 L=L-1:IF L>=0 GOTO870
520 LOCATE  9,7:PRINT"*** GAME OVER! ***"
530 FORI=0TO160:POKE1,MOD(I,3)*30+MOD(I,15)*2+I:BEEP1:NEXT:BEEP0
540 LOCATE 12,7:PRINT" HIT [RETURN] KEY"
550 PICKK:GOTO (K=13)*310+550
599 REM◢██████████ PRINT SCORE ██████████◣
600 S1=S1+(S>S1)*(S-S1):LOCATE 1,0
610 PRINT"SCORE:";S;"0";TAB(11);"HI-S:";S1;"0";TAB(21);"KAMI:"
620 RET
699 REM◢██████████ CLEAR! ██████████◣
700 LOCATE 9,6:PRINT"♣♣ ";R;" CLASS CLEAR! ♣♣"
710 FORI=1TO100:POKE1,-I*MOD(I,2)-I/2:BEEP1:POKE1,200+MOD(I,10)*6-I*2
720 BEEP1:NEXT:BEEP0
730 R=R+1:S=S+1
740 GOTO870
799 REM◢██████████ SHOKI ██████████◣
800 FORI=$3F00TO$3F0B:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
810 FORI=0TO27:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
820 POKE$C020+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
830 FORI=$C000TO$C01F:POKEI,0:NEXT
840 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:U1=$3F00:DIM Y(6),T(6),J(8)
850 RESTORE 3000:FORI=1TO8:READ J(I):NEXT
860 R=1:L=2:S=0
870 CLS:X=$C18E:Z=$C29C:T=0:H=0:M=0:C=0:Q=R-(R>3)*(R-3)
880 FORI=1TOQ*2:Y(I)=$C182+RND(3)*128+RND(14)*2
890 U=USR(U1,Y(I),$8C):T(I)=1:NEXT
899 REM◢██████████ SCREEN ██████████◣
900 FORI=0TO1:FORJ=$C140TO$C15E STEP2:U=USR(U1,J+I*640,$9C):NEXT
910 FORJ=$C180TO$C380 STEP64:U=USR(U1,J+I*30,$9C):NEXT:NEXT
920 FORI=0TO3:FORJ=0TO4:U=USR(U1,$C1C6+I*128+J*4,$94):NEXT:NEXT
930 LOCATE 20,2:PRINT"▛▜":LOCATE 21,2:PRINT"▙▟"
940 GOSUB600:PRINT CHR$(12);"HANA:";TAB(21);"CLASS:";R
950 IF L>0 FORI=1TOL:U=USR(U1,$C11A+I*2,$84):NEXT
960 POKE$C111,94:U=USR(U1,$C29A,$98)
970 GOTO100
999 REM◢██████████ DATAS ██████████◣
1000 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39
2000 DATA 051515171D3F1D0E,505454F8B8FCB870,031C3F37070F0C1C
2010 DATA C63EF8E0E0F03038,60C0677FBB998DE7,0603E6FEDC98B0E0
2020 DATA FA9D8C838F1C1838,5EBE30C0F0381C0E,0A0A070D0D3F667B
2030 DATA A0A0E0B0B0FC66DE,3C0F0F0F0F0E0E1E,3CF0F0F0F0707078
2040 DATA 071F21474E9C9898,E018848202010101,8098904040201807
2050 DATA 01010102020418E0,3F3FBFDFEFF7F7EF,F0F0F8F8FCFCFEFE
2060 DATA 4B667B5B4A4A0A02,FFAA551109050301,3F3F1F1F1F1F1717
2070 DATA F0F0F8F8FCFCFEFE,121313130B0B0703,04545454545454FC
2080 DATA 3D77FEDFBD6BF7ED,FCEE54BD54CABCB2,CBB9AADF2BB24B00
2090 DATA 28F4B4EA98A24800,0000000000000000,0000000000000000
3000 DATA 200,500,400,500,460,500,460,500
```

★先生の足もみをして水虫が手にうつったのは，わたしだけでしょうか？（北海道札幌市・ヘッドロック安ちゃん12才）……【影：なに！先生からエイズをうつされたって？編：影さん！アブナイっすよ。影：カポシ!!】

JR-200用

MOJI MOJI PUZZLE

(モジ モジ パズル)

山屋　光伸



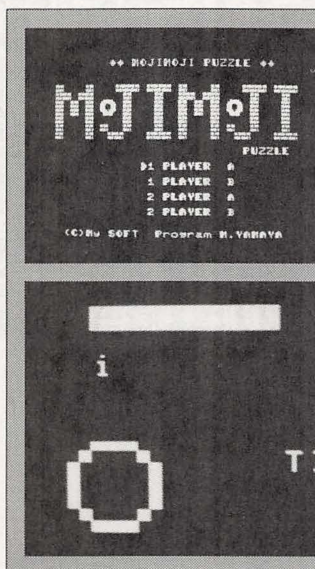
◆内容◆

1人でも2人でも遊べる，目で見るパズルです。アルファベットや記号が部分的に表示され，わかったら答えるというものです。JRは，あまり2人で遊べるものが発表されてないので，たまにはいいと思います。1人で遊ぶのはまあまあですが，2人で遊ぶと，もっとおもしろくなります。

◆遊びかた◆

RUNさせると，キャラクター定義のために少し時間がかかります。タイトルが表示され，ゲームのモードを聞いてくるので，カーソル・キーで選んでください(モードは八つ)。Aは1文字Bは2文字混合です。

モードを選び終わったらリターン・



◀《写真1》タイトル画面。まずゲームの種類を選ぼう！

◀《写真2》さてこの文字は，はたして何なのか？

◀《写真3》やった!!この調子でつぎも当てるゾ!!

MOJI MOJI PUZZLEのプログラム・リスト

```
10 REM ##########################
20 REM #  ◆MOJI MOJI PUZZLE◆  #
30 REM #                        #
40 REM # 85'8     by M.YAMAYA #
50 REM ##########################
60 CLEAR $6FFF :REM 7A00A300 REM  -----------------------
80 DIM C$(15),P$(15),PA$(255),NA$(2),P1$(64),P2$(64),DE(4)
90 REM  ------< ｷﾎﾝ ﾊﾟﾀｰﾝ>-----
100 GOSUB 2130:RESTORE :FOR I=0 TO 15 :READ P$(I):NEXT
110 REM ------< ﾊﾟﾀｰﾝｾｯﾃｲ>-----
120 FOR I=0 TO 255:H$=RIGHT$("0"+HEX$(I),2)
130 PA$(I)=P$(VAL("$"+LEFT$(H$,1)))+P$(VAL("$"+RIGHT$(H$,1)))
140 NEXT :POKE $7F00,1:POKE $7F01,31
150 CR$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 SE$=" ▁▁ "+CR$+"▗▘ ▝▖"+CR$+"▌  ▐"+CR$+"▝▖ ▗▘"
170 HE$="▝▖ ▗▘"+CR$+" ▚▞ "+CR$+" ▗▚▖ "+CR$+"▗▘ ▝▖"
180 GC$=CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$(31):GC$="C"+GC$+"D"+GC$+"C"+GC$+"D"
190 CU$="":FOR I=1 TO 7:CU$=CU$+CHR$(29):NEXT :CU$=CU$+CHR$(31)
200 O$="▚▚"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"▚▚"+CHR$(30)
210 FOR I=1 TO 14:OO$=OO$+CHR$(28):NEXT:OO$=O$+OO$+O$
220 REM ------< 2ｼﾝ ﾊﾟﾀｰﾝ>-----
230 DATA "    ","   ▄","  ▄ "
240 DATA "  ▄▄"," ▄  "," ▄ ▄"
250 DATA " ▄▄ "," ▄▄▄","▄   "
260 DATA "▄  ▄","▄ ▄ ","▄ ▄▄"
270 DATA "▄▄  ","▄▄ ▄","▄▄▄ "
280 DATA "▄▄▄▄"
290 REM ------< ｶﾞﾒﾝ      >-----
300 POKE $CA00,0:COLOR 5,0:CLS
310 TEMPO 100
320 REM ------< ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ  >----
330 COLOR 2:LOCATE 7,0:PRINT "◆◆";SPC(17);"◆◆"
340 COLOR 4:LOCATE 10,0:PRINT "MOJIMOJI PUZZLE"
350 COLOR 5:LOCATE 0,3:C=6.08:RESTORE 430
360 READ T1$,T2$:FOR I=1 TO 64 STEP 2:POKE $E,C:C=C-.08
370 PRINT PA$(VAL("$"+MID$(T1$+T2$,I,2)));
380 NEXT :P=$D470:PK=$7A00:IF RU THEN 680
390 FOR I=$C000 TO $C07F:POKE I,0:NEXT
400 FOR I=$D470 TO $D497:READ C$:POKE I,VAL("$"+C$):NEXT:RESTORE 490
410 READ M$:POKE PK,VAL("$"+M$):PK=PK+1:IF M$<>"end" THEN 410
420 REM ------< ﾀｲﾄﾙ     >------
430 DATA "88ee88eed844d844a844a844a844a844","884488448a448a44898e898e"
440 REM ------< ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀｰ>---
450 DATA 00,ef,ef,ef,00,fd,fd,fd      ,18,1c,1e,1f,1f,1e,1c,18
460 DATA 7e,c1,a3,97,8f,9b,bd,7e      ,1f,1f,7f,7f,fc,f8,f8,f8
470 DATA f8,f8,fe,fe,3f,1f,1f,1f
480 REM ------< ﾏｼﾝｺﾞ   >-------
490 DATA ce,d0,00,ff,c4,fa,ce,d5,ff,ff,c4,fc,ce,75,ff,ff
500 DATA c4,fe,fe,c4,fc,a6,00,09,ff,c4,fc,fe,c4,fe,a7,00
510 DATA 09,ff,c4,fe,fe,c4,fc,bc,c4,fa,26,e6,39,00,00,00
520 DATA ce,70,00,ff,c4,fa,ce,75,ff,ff,c4,fc,ce,d5,ff,ff
530 DATA c4,fe,fe,c4,fc,a6,00,09,ff,c4,fc,fe,c4,fe,a7,00
540 DATA 09,ff,c4,fe,fe,c4,fc,bc,c4,fa,26,e6,39,00,00,00
550 DATA ce,c5,00,a6,20,a7,00,08,8c,c7,df,26,f6,39,00,00
560 DATA end
570 REM ------< ｷｬﾗｶｴ   >-------
580 GOTO 680
590 DATA 0,1,3,3,6,5,7,7,c,d,a,b,e,d,e,f
600 RESTORE 590:FOR I=0 TO 15:READ C$(I):NEXT
610 FOR J=0 TO 1:FOR I=$D180 TO $D2D0
620 C=PEEK(I):C$=RIGHT$("0"+HEX$(C),2)
630 C1=VAL("$"+ LEFT$(C$,1))
640 C2$=RIGHT$(C$,1)
650 POKE I,VAL("$"+C$(C1)+C2$)
660 NEXT :NEXT :RETURN
670 REM ------< ｾﾚｸﾄ    >-------
680 GOSUB 1740:PL$="PLAYER   ":COLOR 7:LOCATE 14,13:PRINT PL$
690 PRINT :PRINT TAB(14);PL$:PRINT :PRINT TAB(14);PL$:RU=1:AB=0
700 PRINT :PRINT TAB(14);PL$:N$(1)="":N$(2)="":GC=$7000
710 COLOR 6:FOR I=1 TO 4 STEP 2
720 LOCATE 12,12+I:PRINT "1":LOCATE 22,12+I:PRINT CHR$(65+AB)
730 LOCATE 12,16+I:PRINT "2":LOCATE 22,16+I:PRINT CHR$(65+AB)
740 AB=AB+1:NEXT :X=13
750 COLOR 5:LOCATE 11,X:PRINT CHR$(143);:PICK K
```

★源平のせんぷーけんにうちわをつけたらすずしいだろーなー。(大阪府吹田市・変態ナンパシ高弘)……【影：必殺！せん風機！イヤーッ！**つぐ美**：わぁ〜涼しい!!**編集長**：よし！今日は仕事をやらずにやっていなさい!!】

キーで，ゲーム・スタートです。

2PLAYを選んだときは，名前を入力してください。6文字までで，まちがったら[RUB OUT]キーで直します。

問題を答えるときは，1UP側は[A]キー，2UP側は[]]キーです。

ゲームBのときは，青を先に答えてから黒を答えてください。5回のミスで勝負が決まります。

◆プログラム◆

REMをたくさん付けておいたのでわかると思います。

マシン語は，「ブロック転送もどき」によるキャラクターの転送と，色のスクロールです。問題は，キャラクターRAMから呼びだして使っています。

文字を太くするのは，自分で別に作っておいたプログラムを，つなげました。

タイマのところのデジタル表示のキャラクター定義は，基本パターン5個をあらかじめ配列に入れて，文字変数にパターン数を入れて使ってます。気にいったら使ってみてください。

◆改造◆

問題を決めるところのRND*のあとの数値＋30が，問題のキャラクター・コードです。変数POのところでタイムを決めています。

◆最後に◆

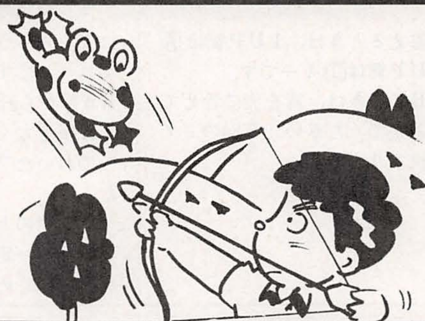
やはり2人で遊ぶのがいいと思います。このゲームで，JRの真のキャラクターを見なおしてみてはどうでしょうか。

```
760 IF K=28 THEN COLOR 6:LOCATE 22,13:PRINT GC$:GC=$D000
770 IF K THEN PRINT CHR$(29);" ":SOUND 600,5
780 X=X+2*((K=31)-(K=30)):X=X+2*((X<13)-(X>19))
790 COLOR 6:LOCATE 1,22:PRINT "(C)My SOFT  Program M.YAMAYA"
800 COLOR RND(1)*7:LOCATE 24,11:PRINT "PUZZLE":OO=OO+1
810 IF OO>250 THEN LOCATE 6,5:PRINT OO$
820 IF K<>13 THEN 750
830 SR$=CHR$(PEEK($C116+X*32)):IF X<17 THEN 940
840 REM ------< ﾅﾏｴ ｲﾚﾙ >------
850 PL=1:FOR I=13 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT
860 COLOR 5:LOCATE 9,14:PRINT "INPUT NAME (MAX6)":FOR I=1 TO 2
870 COLOR 7:LOCATE 10,16:PRINT I;"PLAYER [";N$(I);"]       "
880 IF K=8 AND NL>0 THEN N$(I)=LEFT$(N$(I),NL-1)
890 NL=LEN(N$(I)):PICK K:IF K=0 OR L=127 OR K<32 THEN 870
900 SOUND 1500,5:N$(I)=N$(I)+CHR$(K):IF LEN(N$(I))<6 THEN 870
910 BEEP:NEXT :PRINT TAB(8);"<<";N$(1);" VS ";N$(2);">>"
920 FOR I=500 TO 1500 STEP 10:SOUND I,1:NEXT
930 REM ------< ｶﾞﾒﾝ >---------
940 FOR I=1 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT
950 COLOR 2,0:FOR I=3 TO 12:LOCATE 13,I:PRINT "▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩":NEXT
960 COLOR 2,0:LOCATE 3,4:PRINT "1UP":IF PL=1 THEN GOSUB 1020
970 COLOR 6:LOCATE 14,13:PRINT "GAME ";SR$:B=0
980 IF X=15 OR X=19 THEN B=1
990 COLOR 4,0:LOCATE 15,18:PRINT " ,POINT、"+CU$+"|      |"+CU$+"└──────┘"
1000 GOTO 1050
1010 REM ------< ﾅﾏｴ ﾋｮｳｼﾞ >----
1020 LOCATE 25,4:PRINT "2UP":COLOR 5:LOCATE 2,7:PRINT "(";N$(1);")"
1030 LOCATE 23,7:PRINT "(";N$(2);")":RETURN
1040 REM ------< ｼｮｷ >----------
1050 S1=0:S2=0:M1=0:M2=0:NO=0
1060 REM ------< ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ >----
1070 POKE $E,7:LOCATE 6-((S1>999)+(S1>99)+(S1>9)),5:PRINT S1
1080 IF PL THEN LOCATE 26-((S2>999)+(S2>99)+(S2>9)),5:PRINT S2
1090 COLOR ,5:FOR I=4 TO 11:LOCATE 14,I:PRINT SPC(8):NEXT
1100 NO=NO+1:COLOR 2,0:LOCATE 15,2:PRINT "No";:COLOR 6:PRINT NO
1110 REM ------< ﾓﾝﾀﾞｲ ｾｯﾃｲ >--
1120 Q1=$30+INT(RND(1)*70):Q2=$30+INT(RND(1)*70):IF Q1=Q2 THEN 1120
1130 PO=500-NO*10:A1=GC+Q1*8:A2=GC+Q2*8:GOSUB 1600:IF PO<100 THEN PO=100
1140 REM ------< ﾒｲﾝ >---------
1150 H1=INT(RND(1)*D1+1):H2=INT(RND(1)*D2+1)
1160 X1=VAL(LEFT$(P1$(H1),2)):Y1=VAL(RIGHT$(P1$(H1),1))
1170 X2=VAL(LEFT$(P2$(H2),2)):Y2=VAL(RIGHT$(P2$(H2),1))
1180 COLOR 1,5:IF RND(1)>.3 THEN LOCATE 13+X1,4+Y1:PRINT "■"
1190 IF B AND RND(1)<.25 THEN LOCATE 13+X2,4+Y2:COLOR 0:PRINT "■"
1200 COLOR 1:LOCATE 16,19:PRINT STR$(PO);" "
1210 PO=PO-2:IF PO<0 THEN 2050
1220 IF PL=0 THEN PO=PO-3
1230 PICK K:IF K=0 THEN 1150
1240 K$=CHR$(K):IF K$="ａ" OR K$="■" OR K$="ﾁ" THEN 1520
1250 IF (K$<>"]" AND K$<>"4") OR PL=0 THEN 1150
1260 REM ------< 2UPｺﾀｴﾙ >-----
1270 AP=2:X=24:GOSUB 1330:GOSUB 1580
1280 IF V=0 THEN M2=M2+1:LOCATE M2+24,8:PRINT "X":IF M2<5 THEN 1150
1290 IF M2=5 THEN 1790
1300 GOSUB 1680:FOR I=1 TO 3:FOR J=100 TO 200 STEP 10
1310 SOUND J*I,1:NEXT :NEXT :S2=S2+PO:GOTO 1070
1320 REM -----< ﾊﾝﾃｲ >---------
1330 SOUND 700*PL+1000,15:COLOR 1,6:LOCATE X,10:PRINT "Ans.";STR$(AP);"UP"
1340 TI=200+B*100:V=0:TM=1
1350 GOTO 2200
1360 PICK K:IF K=0 THEN 1350
1370 COLOR 6:LOCATE X,12:PRINT CHR$(K)
1380 FOR I=1000 TO 100 STEP -42:SOUND I,1:NEXT
1390 IF K=Q1 THEN LOCATE X-1,15:PRINT SE$;CR$;" ▬▬":V=1:GOTO 1410
1400 LOCATE X-1,16:PRINT HE$:BEEP:RETURN
1410 FOR I=1000 TO 5000 STEP 100:SOUND I,1:NEXT
1420 IF B=0 THEN RETURN
1430 REM -----< GAME Bﾊﾝﾃｲ >---
1440 TI=200+B*100:V=0:TM=2
1450 COLOR RND(1)*6+1:LOCATE X+2,11:PRINT "No2":GOTO 2200
1460 PICK K:IF K=0 THEN 1450
1470 LOCATE X+2,12:PRINT CHR$(K)
1480 FOR I=2000 TO 100 STEP -50:SOUND I,1:NEXT
1490 IF K=Q2 THEN LOCATE X+4,15:PRINT SE$;CR$;" ▬▬":V=1:RETURN
1500 LOCATE X+4,16:PRINT HE$:BEEP:RETURN
1510 REM ------< 1UPｺﾀｴﾙ >-----
1520 COLOR 7,0,0:AP=1:X=2:GOSUB 1330:GOSUB 1580
1530 IF V=0 THEN M1=M1+1:LOCATE M1+1,8:PRINT "X":IF M1<5 THEN 1150
1540 IF M1=5 THEN 1790
1550 GOSUB 1680:FOR I=1 TO 3:FOR J=100 TO 200 STEP 10
1560 SOUND J*I,1:NEXT :NEXT :S1=S1+PO:GOTO 1070
1570 REM -----< ｶﾞﾒﾝ 1ﾌﾞｸﾘｱ>---
1580 FOR I=9 TO 21:LOCATE X-1,I:PRINT SPC(9);:NEXT :RETURN
1590 REM -----< ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ>---
1600 D1=0:FOR I=0 TO 7:DT$=PA$(PEEK(A1+I)):FOR J=1 TO 8
1610 IF MID$(DT$,J,1)<>"■" THEN NEXT :GOTO 1630
1620 D1=D1+1:P1$(D1)=STR$((J*10+I))
1630 NEXT:D2=0:FOR I=0 TO 7:DT$=PA$(PEEK(A2+I)):FOR J=1 TO 8
1640 IF MID$(DT$,J,1)<>"■" THEN NEXT :GOTO 1660
1650 D2=D2+1:P2$(D2)=STR$((J*10+I))
1660 NEXT:RETURN
1670 REM -----< ｾｲｶｲ ﾋｮｳｼﾞ >---
1680 FOR I=0 TO 3:FOR J=9000 TO 1000 STEP -1000:NEXT :NEXT
1690 COLOR 5,1:FOR I=0 TO 7:LOCATE 14,4+I:PRINT PA$(PEEK(A1+I))
1700 SOUND I*500+700,2:NEXT :COLOR 5,0:IF B=0 THEN RETURN
1710 FOR I=0 TO 7:LOCATE 14,4+I:PRINT PA$(PEEK(A2+I))
1720 SOUND I*900+1000,2:NEXT :RETURN
1730 REM -----< ｷｬﾗｸﾀ ﾁｪｸ >----
1740 CH=0:FOR I=$D200 TO $D220:CH=CH+PEEK(I):NEXT :PICK K
1750 IF CH<>1690 THEN RETURN
1760 U=USR($7A00):LOCATE 10,13:PRINT "WAIT A MOMENT":IF K=0 THEN GOSUB 600
1770 LOCATE 10,13:PRINT SPC(15):RETURN
1780 REM -----< ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ >---
1790 ME=1:IF S1>S2 THEN ME=2
1800 ME$=N$(ME)+" ﾉﾏｹ":IF PL=0 THEN ME$="GAME OVER"
1810 IF PL AND S1=S2 THEN ME$="ﾋｷﾜｹ"
1820 SOUND 5000,10:FOR I=1 TO 3:FOR J=7 TO 0 STEP -1:POKE $CA00,J
1830 SOUND I*J*500,1:COLOR 7,0:LOCATE 18,23
1840 PRINT:NEXT:NEXT:CLS :FOR I=1 TO LEN(ME$)
1850 A1=$D000+ASC(MID$(ME$,I,1))*8:COLOR I/2.5+1
1860 FOR J=0 TO 7:PRINT TAB(12);PA$(PEEK(A1+J)):SOUND J*800,1
1870 NEXT :FOR X1=9000 TO 5000 STEP -500:SOUND X1,1:NEXT :NEXT
1880 FOR I=1 TO 25:PRINT :SOUND 12000,1:NEXT :COLOR 2
1890 LOCATE 2,0:PRINT "1UP";:IF PL THEN PRINT TAB(22);"2UP"
1900 COLOR 7:LOCATE 2,1:PRINT S1;:IF PL THEN PRINT SPC(14);S2
1910 REM -----<GAME OVER/ﾓｼﾞ>--
1920 LOCATE 0,3:G1$="7088be00814da000822aa0009beab800"
1930 G2$="8a28a0007228be00"
1940 FOR I=1 TO 48 STEP 2:GA=VAL("$"+MID$(G1$+G2$,I,2))
1950 COLOR 2+I/15:PRINT PA$(GA);:NEXT
1960 G1$="00322fbc004a2822004a2822004a2e3c"
1970 G2$="0049482800308fae":LOCATE 0,10:FOR I=1 TO 48 STEP 2
1980 COLOR 2+(48-I)/15:PRINT PA$(VAL("$"+MID$(G1$+G2$,I,2)));:NEXT
1990 REM -----< REPLAY ｶ? >----
2000 COLOR 6:LOCATE 8,21:PRINT "Try again (Y/N)":PICK K
2010 IF K=121 THEN FOR I=1 TO 23:U=USR($7A60):SOUND 9000,4:NEXT :GOTO 300
2020 IF K=110 THEN U=USR($7A30):CLS:COLOR 7:PRINT "By M.YAMAYA":END
2030 GOTO 2000
2040 REM -----< ﾀｲﾑ ｵｰﾊﾞｰ >----
2050 M1=M1+1:M2=M2+1:COLOR 2,0:LOCATE M1+1,8:BEEP :PRINT "X"
2060 IF PL THEN LOCATE M2+24,8:BEEP :PRINT "X"
2070 IF M1=5 OR M2=5 THEN 1790
2080 COLOR 1,5:FOR J=5000 TO 1000 STEP -500
2090 SOUND J,1:NEXT :FOR I=1 TO 7:ME$="ｺﾀｴﾊ...":SOUND 10000,1
2100 LOCATE 14,7:PRINT LEFT$(ME$,I):SOUND 8000,9:NEXT
2110 GOSUB 1680:GOTO 1070
2120 REM -----< ﾃﾞｼﾞﾀﾙ ｷｬﾗｸﾀ >-
2130 RESTORE 2170:DE=$C080
2140 DE(0)=0:DE(1)=4:DE(2)=$78:DE(3)=$80:DE(4)=$84
2150 FOR I=1 TO 10:READ DE$:DE$=DE$+"0":FOR J=1 TO 8
2160 POKE DE,DE(VAL(MID$(DE$,J,1))):DE=DE+1:NEXT :NEXT :RETURN
2170 DATA "2440442","0110110","2112332","2112112","0442110"
2180 DATA "2332112","2332442","2110110","2442442","2442112"
2190 REM -----< ﾀｲﾏｰ >---------
2200 COLOR 6:LOCATE 10,16:PRINT "TIMER[     ]"
2210 TI=TI-1:COLOR 7,0,1:LOCATE 16,16:PRINT TI:COLOR ,,0
2220 PLAY "6",$7F00:PICK K:IF K THEN LOCATE 16,16:PRINT SPC(5)
2230 IF TI>0 THEN ON TM GOTO 1360,1460
2240 COLOR 2:LOCATE X-1,19:PRINT "TIME OVER":BEEP:SOUND 5000,15
2250 COLOR 3:RETURN
2260 REM -----------------------< S60 8 27  M.YAMAYA >------------------------
```

★OFコーナーにだしてはボツ！だしてはボツ！ヘッ！いいよ，人生なんてこんなものさっ，こうなったらグレてやるぜ!!（福岡県浮羽郡・秦　誠17才）……【TOMMY：そんなにグレるとグレート金剛になるっしゅよ。】

M5(BASIC-Ⅰ)用

カエル



清野　智弘

内　容

カエルを矢で撃ち落とすというもの。

遊びかた

上を向いて矢をいている人を左右に動かして，ぴょんぴょんはねるカエルに狙いを定めて矢を放ち，撃ち落とす。動くカエルに接触してはいけない。ときどき鳥が飛んでくるがこれの排泄する糞に当たってはいけない。この鳥を撃ち落とすと人が1人増える。

カエルを40匹殺すとつぎの面に進み，賞与が与えられ，カエルの動きかたが変わる。

操作方法

⋮で左へ，⋮で右へ，Ⓐで矢を撃つ。

入力方法

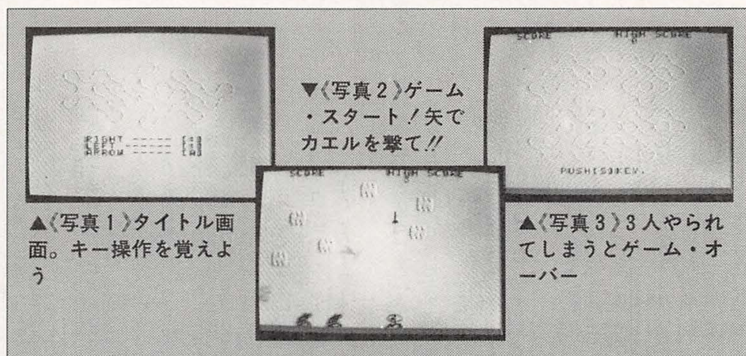
2本のプログラムを順にOLD，RUNしてくれ。

参考資料

学研M5おもしろクリエイティブ

《第1表》変数表

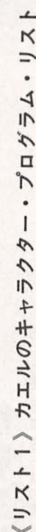
X( )	カエルの横位置
XX( )	カエルの横移動の増分
Q	最高得点
L	殺したカエルの数
M	面数
N	人の数
S	得点
O	かぞえる
X	人の横位置
C	矢の縦位置
B	カエルの縦位置
E	鳥の横位置
MM	面がつぎに進むとき
U	カエルの動きかた
Z	カエルの縦方向の増分
F	鳥の縦位置
D	矢の横位置



▲《写真1》タイトル画面。キー操作を覚えよう

▼《写真2》ゲーム・スタート！矢でカエルを撃て!!

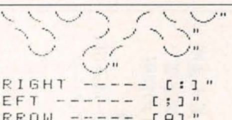
▲《写真3》3人やられてしまうとゲーム・オーバー



《リスト1》カエルのキャラクター・プログラム・リスト

```
10 clear 256,&7FE6:Print "USOUSUL":view:mag 2:Poke &701A,0
30 vPoke &3B80,&07
40 vPoke &3B84,&07
50 vPoke &3B90,&A0
60 vPoke &3B9C,&67
70 for I=5 to 11:vPoke &3B80+I,&17:next
80 vPoke &3B93,&F7
100 for I=0 to 2:scol I,12:next
110 scod 6,224:scol 6,1:scod 7,228:scol 7,4:scol 8,12:scol 9
,13
120 for I=10 to 15:scod I,160:scol I,15:next
200 for I=0 to 24:read A:Poke &7FE7+I,A:next
280 data &41,&3f,&70, 65,&58,&22,&85,8,&85,8,&87,12,&21,&8c,
36,&22,&85,8,&85,8,&87,12,&21,&8b,36
290 data
330 Print "[illegible]"
331 Print "[illegible]"
332 Print "[illegible]"
333 Print "[illegible]"
334 Print "[illegible]"
335 Print "[illegible]"
336 Print "[illegible]"
337 Print "[illegible]"
338 Print "[illegible]"
339 Print "[illegible]"
340 Print "[illegible]"
341 Print "[illegible]"
342 Print "[illegible]"
343 Print "[illegible]"
344 Print "[illegible]"
345 Print "[illegible]"
346 Print "   PUSH[S]KEY."
347 Print "[illegible]"
348 for I=0 to &023F:vPoke I,vPeek(&3800+I):next
399 cls
400 Print "[illegible]"
410 Print "[illegible]"
420 Print "[illegible]"
430 Print "[illegible]"
440 Print "[illegible]"
450 Print "[illegible]"
```

★PC－88VAとPC－98Vmは同じ16ビットなんですが，88のほうは，ゲームがたくさんでき，98のほうは性能がいい。どちらにしよう？（神奈川県川崎市・長野直之14才）……【影：神様の言うとおり……。】



```
460 print "◡  ◟◟◡◝ ◜◟◡"
470 print "      ◝  ◞◜◝"
480 print "     ◡  ◜◜  ◡"
490 print "       ◡"
491 print "■   RIGHT ----- [:]"
492 print "   LEFT ------ [;]"
493 print "   ARROW ----- [A]"
499 print "■■■■■"
500 for I=0 to &01DF:vpoke I+&0240,vpeek(&3800+I):next
800 stchr "010101192535FD1F" to 216
810 stchr "FF01000000000000" to 217
820 stchr "C0E0F0F0F8F8F8FC" to 218
830 stchr "FEFBF10000000000" to 219
840 stchr "00000018243 4FD1F" to 220
850 stchr "FF01010101010101" to 221
860 stchr "00000000001FBFE" to 222
870 stchr "FCF8F8F8F0F0E0C0" to 223
900 stchr "0519214182 0FCF30" to 224
910 stchr "0D0101103B7FEE44" to 225
920 stchr "A0988482 01808 30C" to 226
930 stchr "B080807CFC0C0F0F" to 227
940 stchr "0101010101010101" to 228
950 stchr "010101050D0D0C08" to 229
960 stchr "8080808080808080" to 230
970 stchr "808080A0B0B03010" to 231
1000 stchr "00000000C0E0E0F0" to 232
1010 stchr "F0F8FC7D7F3F1F0C" to 233
1020 stchr "0000000000000000" to 234
1030 stchr "083CFEFFEFC70702" to 235
1040 stchr "000000000307070f" to 238
1050 stchr "0f1f3fbefefcf830" to 239
1060 stchr "0000000000000000" to 236
1070 stchr "103c7ffff7e3e040" to 237
1100 stchr "0304FE1FE33F0360" to 240
1110 stchr "FFFFFC0000000000" to 241
1120 stchr "0080FCFFFFFFFFFF" to 242
1130 stchr "FFC3000000000000" to 243
1140 stchr "c0207ff8c7fcc006" to 246
1150 stchr "ffff3f0000000000" to 247
1160 stchr "00013fFFFFFFFFFF" to 244
1170 stchr "FFC3000000000000" to 245
1200 stchr "C37EBCDF673F0F06" to 248
1210 stchr "0D0B1B1D3DF870A7" to 249
1220 stchr "008080C0E0F8FC3C" to 250
1230 stchr "CEF27E9FE7F91EFF" to 251
1240 stchr "C37E3dfbe6fcf060" to 254
1250 stchr "b0d0d8b8bc1f0ee5" to 255
1260 stchr "00010103071f3f3C" to 252
1270 stchr "734f7Ef9E79f78FF" to 253
2000 stchr "317B7BFDFDFDFFFF" to 160
2001 stchr "FFFFF7F7F77B7B31" to 161
2002 stchr "8CDEDEEFEFEFFFFF" to 162
2003 stchr "FFFFBFBFBFDEDE8C" to 163
```

《リスト2》カエルのメイン・プログラム・リスト

```
10 dim X(2),XX(2):let Q=0:for I=0 to 4:read A:poke &7064+I,A
:next:data &e7,&7f,25,25,25
20 cls:for I=0 to &01DF:vpoke &3880+I,vpeek(&0240+I):next:fo
r I=0 to 7000:next
30 let L=0:let M=0:let N=3:let S=0:let O=0
35 print "■     SCORE■ HIGH SCORE■■■   " Q "↑↑■" rpt$(31,"■")"
■":vpoke &3AFF,128
40 print "■■" cursor(12,12)"ROUND" M+1 "■■■←←MAN" N "■"
50 for I=0 to 2:let X(I)=-16:loc I to X(I),168:let XX(I)=1:n
ext
70 let X=12:let C=-184:let B=0:let E=-20:let MM=0:for I=7 to
 9:loc I to 300,0:next
75 for I=1 to 6:loc I+9 to rnd(240),I*16:next
90 view 0,2,31,22:cls:view:for I=0 to 7000:next:print "■":po
ke &7068,0
100 if B then goto 107 else let U=M mod 4:if U=1 then let XX
(A)=rnd(1)*2-1
102 if U=3 then let XX(A)=-XX(A)
103 let A=rnd(2):if U=2 then let XX(A)=sgn(X*8-X(A))
106 let Z=-rnd(16-M mod 9)-2:for I=40 to 40+Z step-1:out 32,
&C0:out 32,I:out 32,&D0:next:out 32,&DF
107 let Z=Z+1:let B=B+Z:let X(A)=X(A)+XX(A)*(L/5 mod 8+2)
108 if X(A)>264 then let X(A)=-16 else if X(A)<-16 then let
X(A)=264
109 if B<-20 then goto 120 else scod A,252+XX(A):loc 8 to 30
0,0
110 if abs(X*8-X(A))<12 and B>-12 then loc A to X(A),168+B:g
oto 300 else goto 140
120 if vpeek(&3B02+A*4)>250 then scod A,244+XX(A):scod 8,236
+XX(A)
130 loc 8 to X(A)-XX(A)*16,168+B
140 loc A to X(A),168+B
150 if E=<-3 and rnd(300)=0 then let E=31:let F=rnd(14)*8+16
 else if E>-3 then gosub 450
160 let P=peek(&702B):let X=X+(P=55)*(X<30)-(P=54)*(X>0):loc
 6 to X*8,168
170 if vpeek(&3AA0+X)=225 or vpeek(&3AA1+X)=225 then goto 30
0
180 if P=25 and C=<-184 then let D=X*8:let C=0:gosub 400 els
e if C>-184 then gosub 400
181 if MM then goto 40
182 let O=O+1:if O mod(M+1)=0 then view 1,4,31,21:print "■■"
:view
190 goto 100
300 poke &7068,25:for I=0 to 15:gosub 600:next:let N=N-1:if
N=0 then goto 320 else goto 40
320 if Q<S then let Q=S
330 for I=0 to 23:loc I to 300,0:next:for I=0 to &023F:vpoke
 &3860+I,vpeek(I):next
350 if peek(&702B)=26 then goto 20 else goto 350
400 let C=C-12:loc 7 to D,168+C
410 if abs(X(A)-XX(A)*8-D)<16 and abs(B-C)<16 then out 32,&D
F:gosub 500
430 return
450 scod 9,219+E mod 2:let E=E-1:loc 9 to E*8,F
460 if rnd(3000)<O and E>0 then vpoke &3841+E+F*4,225:gosub
600
470 if abs(D-E*8)<12 and abs(160+C-F)<16 then else goto 490
480 let S=S+50:gosub 700:let E=-3:let N=N+1:loc 9 to 300,0:l
et C=-192:loc 7 to 300,0
490 return
500 let S=S+1:gosub 700
510 let X(A)=-16:loc A to 300,0:loc 8 to 300,0:let B=0:let L
=L+1:let C=-184:loc 7 to 300,0
530 if L mod 40=0 then else goto 550
540 poke &7068,25:let M=M+1:for I=1 to 100:let S=S+M:gosub 7
00:next:let O=0:let MM=1
550 return
600 out 32,&E6:out 32,&F0:for J=0 to 20:next:out 32,&FF:retu
rn
700 out 32,&A0:out 32,5:out 32,&B0:for J=0 to 20:next:out 32
,&A0:out 32,8
710 for J=0 to 20:next:out 32,&BF:print cursor(4,1)S:return
```

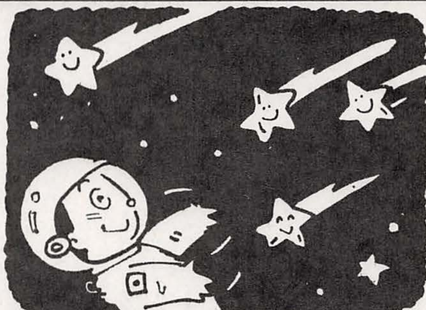

★よくいるヤツ：人がゲームをしているときに横からいちいち手をだすやつ。本当に頭にくるぜ!!（茨城県取手市・KEN15才）……【影：横から手がでるとは，もしや千手観音では？編：ムカデ男かもしれませんよ？】

M5(BASIC-G)用

PLANET α

プラネット　アルファ

PENNAME



●遊びかた

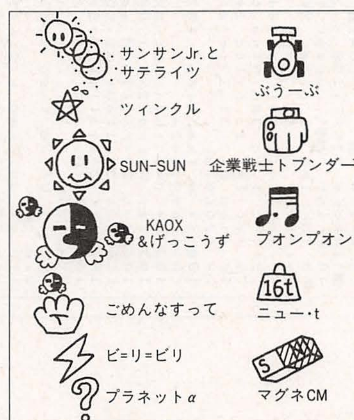
まず**リスト1**を入力してセーブし，**リスト2**を入力して，**リスト1**のすぐうしろにセーブします。

プレイするときは，テープをセットし，**リスト1**をCHAINして，あとはお茶でもすすりながら待っていましょう。自動的に**リスト2**をロードしてスタートします。

ゲーム・スタートすると，まず画面に「サンサン Jr.」が現れます。プレイヤーは，キーボードの矢印キー，またはジョイパッドで，サンサン Jr. を8方向に加速させて動かします。そして，サンサン Jr. のうしろにくっついてくる「サテライトG1」（分身・残像・オプション・背後霊など，何でも好きなように呼んでください）をぶつけて，敵をやっつけていくわけです。ときどき飛んでくる「スター・デコレ

《第1表》スター・デコレーションの基本的な効果

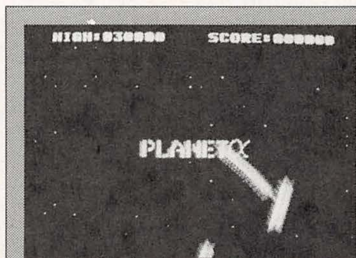
スター・ダスト	…サンサン Jr. の最高速度があがります。
コメット	…………加速・減速度アップします。
キューティクル	…サテライトG1の間隔がひろがります。
リトル・スター	…SHIFT キーで,「ツィンクル」が撃てるようになります。
YA-MA-TO	…無敵の「アステロイド・シールド」が張れます。
？	………サンサン Jr. の色が変わります？



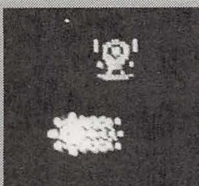
《第1図》CAST

《第2表》変数表

A, B, L	……主に計算用
C	……………主に当たり判定用
V, W	………主に座標・増分
I, J	………ループ用
K, K0, P	…キー・スキャン用
X, Y	………サンサン Jr. の座標
X(n), Y(n), P	…サテライトG1の移動用
M, N	……サンサン Jr. の最大速度
S	…………サンサン Jr. の加速度
Q	…………サテライトG1の間隔
H	…………ツィンクルの数
F, T	……アステロイド・シールド用
D	…………サンサン Jr. のダメージ
U	…………カウンタ
Z	…………敵の種類
E	…………敵の数
Z0, F0, TT, D(n)	…サンサン，カオックス用
ST	………背景の表示用
SC	………スコア
HS	………ハイスコア
CN, CT	…ゲーム・オーバー表示用？のカウンタ



▲《写真1》タイトル画面。星がきれいに流れている

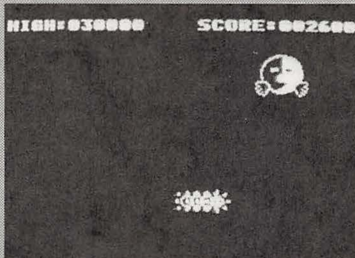


◀《写真2》こうやってサテライツを敵にぶつける

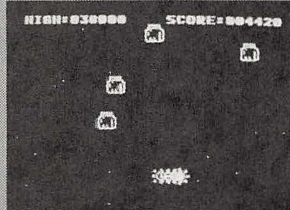


◀《写真3》あっ！スター・デコレーションだ!!取れ!!

▼《写真4》1面の親玉KAOXだ。うまく動こう



▼《写真5》2面はトブンダーの攻撃だ!!むずかしいぞ!!



★影さん，僕は知らなかった。影さんが13日の金曜日のジェイソンだったなんて…。（埼玉県北本市・宮内中学校13才）……【影：ジェイソンって何だ？編：アメリカで一番かっこいい俳優ですよ。影：そうか！うれしいなー！】

ーション」をキャッチすると，サンサン Jr. はパワーアップします（それぞれの効力については**第1表**を見てください)。

サンサン Jr. は，敵に当たるとダメージを受けます。15回体当たりをくらうとアウト！ゲーム・オーバーになってしまいます。

おっとそれから，SHIFT キーと CTRL キーを同時に押すとポーズがかかります。

PLANETα のできるまで

リスト1の640行からあるのは，D. S. S. というマシン語サブ・ルーチンを生成するプログラムです。これが，ゲ

《リスト1》PLANETα のデータ・プログラム・リスト

```
10!
20! ┌──────────────────────────┐
30! | P L A N E T   A L P H A |
40! |                          |
50! | ── KAZUTSU SOFT.1987 ── |
60! |                          |
70! └──────────────────────────┘
80!
90!===== CHARACTER SET =====
100 clear,&8F67:console 1,1,0,0,1:print "■■■■";cursor(9,10)
:"WAIT A MOMENT.":I=&80
110 read A$:if A$<>"END" then stchr A$ to I:I=I+1:goto 110 e
lse for I=0 to 19:read A$:stchr A$ to &80+I,1:next
120 for I=&2800 to &2BFF:A=vpeek(I):vpoke I,A or A/2 or A/4:
next:mag 2:gosub 710
130 scod 0,&80:for I=1 to 3:scod I,&84:scol I,9:next:color &
80,&70:color &88,&70:color &90,&60
140 for I=0 to 4:scod I+12,&90+I*4:scol I+12,val("&"+mid$("7
5CA6",I+1,1)):next
150 for I=0 to 3:scod I+4,&88:scod I+17,&A4:scol I+17,15:stc
hr "0000000010000000" to &E0+I*8,1:next
160 for I=0 to 4:scod I+21,&88:scod I+26,&8C:scol I+21,15:sc
ol I+26,val("&"+mid$("7b93d",I+1,1)):next
170 cls:locate 11,0:print "■◆＼┬─┼┌←←←←←←←←←↑○◆┴|┤┼└┘";
180 for I=0 to 10:view 11,I,18,11:print "■";:view 11,22-I,18
,23:print "■";:sleep 1,2:next
190 view:locate 19,11:print "━━←←↓＿■■■■■←KAZUTSU SOFT. 1987■
";:chain
200!===== SPRITE DATA =====
210!---- SUN-SUN Jr. & SATELLITES ----
220 data 0101313813070FED,ED0F071338310101,80808C1CC8E0F0B7,
B7F0E0C81C8C8080
230 data 0001313003040868,6808040330310100,00808C0CC0201016,
161020C00C8C8000
240 data 00010302067F241C,0C0E1B163C300000,00008080C0FC4870,
60E0B0D078180000
250 data 00010303077F3f1f,0F0F1F1E3C300000,00008080C0FCf8F0,
F0E0F0F078180000
260!---- STAR DECORATIONS ----
270 data 00FF808080818280,858E84CA60301F00,00FF214181254991,
2141010303060CF800
280 data 00FF808080808183,83838CCC60301F00,00FF016151A9D9F1,
C181010303060CF800
290 data 00FF80808819BA7,908F83C160301F00,00FF01010181C1E1,
E905F9C3060CF800
300 data 00FF808081819F8F,87878ED860301F00,00FF01018181F9F1,
E1E1711B060CF800
310 data 00FF808080839CA5,AA9887C060301F00,00FF010101C1B149,
A9B1C103060CF800
320 data 00FF80808993929A,8C8780C967301F00,00FF01E19101E131,
5949C993060CF800
330!---- ENEMIES ----
340 data C3CFDCDBDB1B1D1E,0F6F6707040C7F1F,86E676B6B6B070F0,
E0ECCCC04060FCF0
350 data 3F3F213F60C880A0,A0A080808989CD7F,F0F0D0F80C060212,
121212121212129EF8
360 data 00000F0F0C0F0C0C,0C0C0C0D3D7C7800,0FFFF31FF3830F3B,
03030F9F9E000000
370 data 00000101070700A0A,1A1A1A3A3F3F0000,0000C040F0F078E8,
44ACAC66FEFE0000
380 data 0000000001071961,8C984C5926380000,00001C7CFACAD3DF,
FEF8608000000000
390 data 000669D999898989,80C845426528301F,00609090101E1131,
6143020604CC18F0
400 data 01010303070F0F1F,3F01010101010101,00000000000000F8,
F0E0E0C080800000
410 data 030C102020404E40,41215088A4572810,C0F0F8FCFCFE9EFE,
FEFC3A71E5EA1408
420!---- KAOX ----
430 data 10101808087E8381,6080916144B320C00,0307070703000080,
8080E33F0F000000
440 data FFFFFFFFFF0F1F3F,7FFFFFFCE0000000,F8F8F8F0F0FEC181,
06010986D24C3000
450 data 000000E0FCFFFFFF,FFFFFFFFC3C3FFFF,00000000000080C0,
E0E0F0F0F0F8F8F8
460 data 0000000000000103,06040C0808181010,0000000F3CE08000,
000000007C7C0000
470!---- SUN-SUN ----
480 data EF6F270767C39BB1,A00CEEEF00000000,FBFBFBFFFFEFC7D3,
F87F1F0300070301
490 data DFDFDFFFFFFF7E3CB,1FFEF8C000E0C080,F7F6E4E0E6C3D98D,
053077F700000000
500 data 80C0E000C0F8FEFF,FFFFFFF7EFDFFFDF,00000000F0703010,
80C0C0E0E0E4F6F7
510 data 00000000F0E0C08,010303070727 6FEF,0103070003 1F7FFF,
FFFFFFEFF7FBFFFB
520!---- PLANET-A ----
530 data D7B7F77B7B7D3C39,161E0F0703000000,EFEFEFEFE00FF7F7,
F7F777BBDBE53807
540 data FBFBF7F707E9EEEF,EFEFEEDDDBA75CE0,F7F3F5F6EEEE6C9C,
9850E0E0C0000000
550 data E0ECF717E3F8FBFB,FBFBFB1BE3F8FBFB,000000C0C05098E8,
E4F4F2F6F67797E7
560 data 000000002050D1C1B,3327577777F0F7C7,053DFBF8C3B777F7,
F7F7EFE807EFEFEF
570 data END
580!===== TITLE =====
590 data 0000EEEFE3E1E1E1,E3EFEEE0E0E0E0E0,00001C1C9C9C9C9C,
9C1C1C1C1C1C1D1D
600 data 0000000001010303,07070707070 7E7E7,0000E0E0D8D88C8C,
06067E0606060606
610 data 0000707070767673,7371717070707070,0000676767676767,
67E7E7E767676767
620 data 00007D7D00000000,787800000007C7C,0000FFFF00383838,
3838383838383838
630 data 071F397060E0C0C0,C0C0C0C041633F1C,0083C7CEDC587070,
6060E0F0B0981E0E
640!
650! ┌──────────────────────────┐
660! |DIRECTION SCANNING SYSTEM|
670! |        VERSION 1.        |
680! |     - KAZUTSU SOFT -     |
690! └──────────────────────────┘
700!  clear,&8F67
710 for I=&8F68 to &8FFF step 8:C=0
720 for J=0 to 7:read A$:A=val("&"+A$):poke I+J,A:C=C+A:next
730 read A$:if C-val("&"+A$)then print "ERROR!":stop else ne
xt:return
740!==== MACHINE CODE DATA ====
750 data db,37,f5,e6,05,11,01,04,308
760 data 2a,fa,8f,cd,cb,8f,f1,c5,590
770 data e6,0a,11,08,02,2a,fc,8f,2c0
780 data cd,cb,8f,d1,7b,b1,fe,00,522
790 data 20,24,db,36,47,db,35,fe,3aa
800 data 20,78,20,02,f6,01,f5,e6,38c
810 data 60,11,40,20,2a,fa,8f,cd,351
820 data cb,8f,f1,e6,05,11,01,04,34c
830 data 2a,fc,8f,cd,cb,8f,db,31,4e8
840 data 21,02,01,cd,da,8f,db,30,365
850 data 57,e6,05,21,01,04,cd,da,30f
860 data 8f,7a,e6,48,21,40,08,cd,36d
870 data da,8f,c9,01,00,00,ba,20,30d
880 data 01,0b,bb,20,01,03,71,23,17f
890 data 70,c9,01,00,00,bc,20,01,217
900 data 0c,bd,20,02,0c,0c,94,95,22c
910 data fe,00,20,03,0c,0c,0c,2a,16f
920 data fe,8f,71,23,70,97,b9,c8,4a9
930 data c1,c9,11,86,16,86,1b,86,35e
940 data **
1000!
1010!===== D.S.S. TEST =====
1020 clear,&8F67:restore 750:gosub 710:UX,UY,K=0
1030 print "■■":pokew &8FFA,varptr(UX),varptr(UY),varptr(K)
1040 sleep 1,30:print "■ UX UY K■";rpt$(9,"─"):view 0,2,39,2
3
1050 call &8F68:print UX;UY;K:goto 1050
```

M5

★おーい！影さん!!「スペースハリアー」によくでてくる，「ゲットレディ」というのは，なんと「ナンパしろ!!」という意味なんですよ。(福岡市・**鹿山忠雄15才**)………【影：そーだったのか!!じゃさっそく……。】

ームに限らず，プログラムを作るときには，じつにちょうほうするものなんですね。試しに**リスト1**の1000行をRUNして，矢印キーや SHIFT ，CTRL ，SPACE などのキーを，いろいろと押してみてください。ジョイパッドを持っている人は，ついでにつないで動かしましょう。どんなものか，だいたいわかったでしょう？このサブ・ルーチンは，他のプログラムでも使用できます。具体的な使いかたについては，**リスト1**の1000行以降を解読してみてください。

メイン・プログラムのほうでは，そうたいしたことはやっていません。くふうしたところは，サンサン Jr. を画面からはみださせないようにする処理です。ここで使っている方法は，なぜかボーリングのピンの数を数えてるときに思いついたものなんですねえ。ちなみにサンサン Jr. の加速度移動のほうは，パットパットゴルフで，ボールを転がすときに使った計算を応用したものです。

おまけ：ATTACK1＋ATTACK2＋左上or右下。さて，何が起こるでしょう。

《リスト2》PLANETαのメイン・プログラム・リスト

```
100 goto 910
110 for I=8 to 11:scod I,&A8+Z*4:scol I,val("&"+mid$("6e57c9
ba",Z+1,1)):next:F0,U=0:ST=16
120!=== MAIN ===
130 K0=K:call &8F68:color &E0+rnd(3)*8,rnd(14)*ST:if D<4 the
n scol 0,U mod 3+D
140 L=(M*M+abs(M))/2+S:if X<L then V=-(V>-1)else if X>240-L
then V=(V<1)
150 L=(N*N+abs(N))/2+S:if Y<L+8 then W=-(W>-1)else if Y>176-
L then W=(W<1)
160 M=M+sgn(V*S-M)*O:N=N+sgn(W*S-N)*O:X(P)=X:Y(P)=Y
170 X=X+M:Y=Y+N:P=(P+13)mod 14:loc 0 to X,Y:if F then goto 1
90
180 for I=1 to 3:J=(P+I*Q)mod 14:loc I to X(J),Y(J):next:got
o 210
190 L=(U mod 9)*40:A=Q*4+20:for I=1 to 3:J=L+I*120:loc I to
X+cos(A,J),Y+sin(A,J)
200 next:T=T-F0-1:if T<15 then play,,"O6G16":if T<1 then F=0
:play,,"O7E4"
210 if K=3 then move off:play,"o5l16ccedc8":sleep 1,30:repea
t:until inkey$="":repeat:until inkey$<>"":play,"gggg":move o
n
220 A=post(4,H):if A<4 or H<4 or K0*R=K or K=0 then goto 240
230 V=sgn(M/(O+1)):W=sgn(N/(O+1)):if V or W then loc A to#0:
move A step V*4,W*4,1
240 C=coinc(0,8,20):if C>11 then goto 710 else if C<8 or F t
hen goto 270
250 play,,"O3C16":D=D-1:scol 0,D:if D<1 then goto 870 else i
f F0=0 then erase C
260!=== ENEMIES ===
270 U=U+1:if U>1160 then goto 380 else if U<15 then goto 660
280 A=rnd(3)+8:if status(A)then goto 660 else on Z+1 goto 29
0,300,310,290,350,340,300,360
290 loc A to rnd(240),-16:move A step 0,2,2-Z/3:goto 660
300 loc A to rnd(160)+40,-16:move A step rnd(6)-3,Z/6+2,2-Z/
6:goto 660
310 L=rnd(1)*2-1:on rnd(1)+1 goto 320,330
320 loc A to 119+L*135,rnd(168)+8:move A step-L*2,rnd(4)-2,2
:goto 660
330 loc A to rnd(240),88+L*104:move A step rnd(4)-2,-L*2,2:g
oto 660
340 L=rnd(1)*2-1:loc A to 119+L*135,rnd(168)+8:move A step-L
*(rnd(3)+3),0,2:goto 660
350 L=rnd(287)-32:loc A to L,0:move A step(X-L)*2/Y,2,1:goto
 660
360 L=rnd(1):loc A to 240*L,rnd(168)+8:move A step 2-L*4,rnd
(2)-1,1:goto 660
370!=== KAOX & SUN-SUN ===
380 ST=0:if U<1200 then goto 660 else if U=1200 then goto 60
0 else if U>1649 and Z0-4 then goto 500
390 on Z0+1 goto 400,410,430,450,470,500
400 A=(U+70)*F0*4:move 8 to 112+sin(112,A),98-cos(74,A),3-F0
:goto 510
410 if status(8)=0 and rnd(4-F0)then move 8 to X-4,Y+4,4-F0
420 goto 510
430 if status(8)=0 then move 8 to rnd(224),rnd(152)+24,4-F0+
(Z>4)
440 goto 510
450 if(U mod(12+F0*8))<10 then move 8 to X-4,Y+4,3-F0
460 goto 510
470 A=U*(F0*6+6):B=sin(80,U*F0*2):V=cos(B,A):W=sin(B,A):A=12
0:B=96
480 move 8 to A+V,B+W,2:move 9 to A-W,B+V,2:move 10 to A-V,B
-W,2
490 move 11 to A+W,B-V,2:goto 510
500 move 8 to X-4,Y+4,1
510 B=0:for I=0 to 3:A=coinc(I+8,0,H):if A<0 then goto 530
520 play "o6l64ce":D(I)=D(I)+(D(I)>2):scol I+8,D(I):if A>3 t
hen erase A
530 B=B+D(I):next:if B>8 then goto 130
540!### CLEAR ###
550 move off:Joint:SC=SC+310-U/10+Z0*10+D/2*10:gosub 810:if
TT=5 then goto 850
560 sleep 1,30:Joint:for I=0 to 1:for J=0 to 1:A=I*2+J:loc A
+17 to#A+8
570 move A+17 in A step(I=J)*2+1,-I*2+1,5:next J,I:erase 8,9
,10,11:move on
580 if F0=1 then Z0,Z=Z+1:E=E+10:goto 110 else Z0,TT=TT+1:U=
1160:goto 130
590!### KAOX & SUN-SUN APPEARS ###
600 Z0=Z+(Z>4)*4:F0=1:if Z=7 then Z0=TT:F0=2
610 if Z0-4 then Joint 11 to 10,4:Joint 10 to 9,5:Joint 9 to
 8,2:loc 8 to 112,-16
620 for I=0 to 3:D(I)=15:scol I+8,15:scod I+8,&C8+(Z0 mod 2-
(TT=5))*16+I*4
630 if Z0=4 then scod I+8,&C4:loc I+8 to 120,96
640 color &E0+I*8,0:next:goto 130
650!=== COINC CHECK ===
660 for I=8 to 11:C=coinc(I,1-F,H):if C<0 then goto 690 else
 E=E+1
670 if E>20+rnd(D/2+1)+Z then A=rnd(5)+12:E=0:loc A to rnd(2
40),-16:move A in 0 to rnd(240),192
680 SC=SC+Z*2+6:gosub 810:play,"o3g32c32":erase I:if C>3 the
n erase C
690 next:goto 130
700!=== STAR POWER ===
710 erase C:play "o8l16cccc4":SC=SC+50+(C>16)*30:gosub 810:
A=3:if C>16 then goto 780 else on C-11 goto 720,730,740,750,
760
720 S=S+2:if S>12 then S=12:goto 770 else goto 660
730 O=O+1:B=S/3:if O>B then O=B:A=1:goto 780 else M=M/O*O:N=
N/O*O:goto 660
740 Q=Q+1:if Q>4 then Q=4:A=2:goto 770 else goto 660
750 H=H+1:if H>7 then H=7:F=1-R:T=T+200:A=2:goto 770 else go
to 660
760 F=1:T=300:goto 660
770 if R then R=0:for I=4 to 7:scol I,11:next:goto 660
780 D=D+A:if D>15 then D=15
790 scol 0,D:goto 660
800!### SCORE ###
810 if SC>29999 then SC,HS=29999 else if SC>CT then CN=CN+1:
CT=CT+5000
820 if SC>=HS then HS=SC:locate 7,0:print right$("0000"+num$
(HS),5):
830 locate 23,0:print right$("0000"+num$(SC),5):return
840!=== GAME OVER ===
850 bcol 6:sg 3,6,15:sleep 1:erase 8,9,10,11:for I=15 to 0 s
tep-1:bcol rnd(13)*(I mod 2)
860 sg 3,,I:sleep 1,5:next:sleep 2:locate 12,11:print "THE E
ND":CN=0:goto 880
870 play "o3c4","o3g4":locate 0,12:print "■   GAME OVER"+mid
$("   . . ! ? . . !!!?",CN*2+1,2):
880 for I=24 to 254 step 3:for J=1 to 3:A=I*5+J*120:loc J to
 X+sin(I,A),Y-cos(I,A):next J,I
890 call &8F68:sleep 1:print "■■";:if V+W+K=5 and CN then D=
10:scol 0,D:CN=CN-1:goto 130 else goto 930
900!=== INITIALIZE ===
910 clear,&8F67:console 0,1,0,0,0:view:print "■   HIGH:030000
■ SCORE:000000"
920 pokew &8FFA,varptr(V),varptr(W),varptr(K):dim X(13),Y(13
),D(3):HS=3000
930 view 0,1,31,23:cls:view:erase:Joint:for I=21 to 25:Joint
 I+5 to I,1:next:move on
940 for I=0 to 3:color &E0+I*8,I*48+32:scol I+4,7:next:for I
=1 to 40:vpoke &3820+rnd(704),&E0+rnd(3)*8:next
950 locate 11,11:mprint(10,2):"■■■■■■■■■■■■■■■■■■":play "t
130s1h6l16","s1h6","s1h7":for I=0 to 5:play "o7do6bag"
960 C=(C+1)mod 20:if C=1 then A=rnd(4):if status(A)=0 then l
oc A+21 to rnd(240),-16:move A+21 in A to rnd(240),192,1
970 if play(0)then goto 960 else next:play "t80o7do6bagt60o7
do6bagt150h8":sleep 2
980 X,Y=120:C=0:print "■■■■■   HIT ANY KEY.";:repeat:until ink
ey$=""
990 C=C+1:if C>3000 then goto 930 else if inkey$="" then got
o 990
1000 M,N,Z,TT,E,SC,CN=0:O,Q,R=1:S=6:H=3:D=15:CT=2999
1010 locate 10,12:print "■";:gosub 810:call &8F68:mag 2-(K-W
-V=5):scol 0,15
1020 for I=0 to 13:X(I)=X:Y(I)=Y:next:erase:loc 0 to X,192:m
ove 0 to X,Y,2:sleep 1
1030 for I=136 to 24 step-2:for J=1 to 3:A=I*5+J*120:loc J t
o X+sin(I,A),Y-cos(I,A):next J,I
1040 for I=1 to 3:move I to X,Y,1:next:repeat:until status(3
)=0:goto 110
```

★妖怪道中記のたろすけの名をたすけろだと思ってたのはあたしだけじゃないはずだ。関係ないけど私はつぐ美さんみたいと言われたことがあるんだー。（東京都三鷹市・**清水〇〇〇17才**）……【**影：じゃあ男前なんだ。**】

MSX/MSX2用

バンパイヤキラー



SHIEDAR

⊙STORY

あなたが剣の修業を終え，極意を修得したとき，あなたの師匠(ししょう)はこう言いました。

「おまえはこれから言う試練を乗り越えれば免許皆伝を許そう。

その試練というのは北の森の奥にこうもり塔がある。その塔にはレッド・バンパイヤが住んでいる。そのバンパイヤは周辺の村を襲い，悪事をはたらいているという。

そこで，おまえはこうもり塔へ向かい，そのバンパイヤを倒すのだ」

それから数日後，あなたはこうもり塔にたどりついた。あなたは，岩にこしかけ水筒の水を飲みほすと，こうもり塔へと入っていった……。

⊙HOW TO PLAY

このゲームは2トリガのジョイスティックを使わないと遊べません。レバーで左右に操作し，1トリガで剣をだし，2トリガでジャンプします。

このゲームの最終目的は4面にいるレッド・バンパイヤを倒すことです。しかし，1面ごとにブルー・バンパイヤがいます。そのバンパイヤを倒すことによって1面クリアとなります。

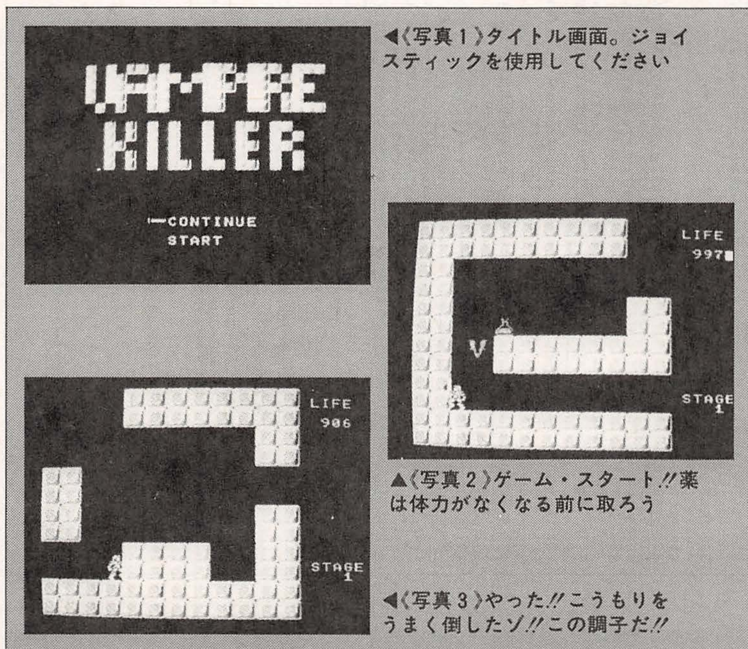
塔の内部をさまよっていると薬を見つけると思います。その薬を取ると体力が500アップします。

あと，ときどき壁を剣で刺して見てください。思わぬ道が開けるときがあります。

⊙AT LAST

バンパイヤはマップの右上にいます。このマップは，なかなか広いので，すんなりバンパイヤのところまでいくのはむずかしいと思います。

あと，4面のどこかに魔法の剣が隠されています。この剣は見つかりにくいところにありますが，マッピングすることによって，ある程度，予測がつきます。レッド・バンパイヤを倒すのにとても有利になりますので，その剣を取ってからレッド・バンパイヤに挑みましょう。



◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックを使用してください

▲《写真2》ゲーム・スタート!!薬は体力がなくなる前に取ろう

◀《写真3》やった!!こうもりをうまく倒したゾ!!この調子だ!!

バンパイヤキラーのプログラム・リスト

```
10 GOTO600
100 S=STICK(1):IFY1=0THENX1=((S>=6ANDS<=8)-(S>=2ANDS<=4))*8:IFX1<>0THENC1=-(X1=8
):C2=(C2+1)MOD2
110 A=INT(VPEEK(&H1800+INT(Y/8+3)*32+(X+X1)/8)/4):IFA=24THENX1=0:Y1=0
120 IFA=26THENIFX1<>0THENPLAY"T25503L64S0M1000CR64F","T25504L64S0M1000R64DR64A":
MID$(MP$(MY*5+(Y+24)/32),MX*5+(X+X1)/32+1,1)="0":LOCATEINT((X+X1)/32)*4,INT((Y+2
4)/32)*4:PRINTCH$(0);:LX=LX+500:LF=LF+500
130 Y1=Y1+4:IFY1>24THENY1=24
140 C3=C1*3+6:C4=C1*2:A=INT(VPEEK(&H1800+INT((Y+Y1)/8+4)*32+X/8)/4):IFA=24THENY=
INT((Y+Y1)/32)*32:C3=C1*3+4+C2:Y1=0:IFSTRIG(3)THENY1=-14
145 IFFP=1ANDCL=4ANDMX=3ANDMY=3THENIFX=72ANDY=96THENFP=2:PUTSPRITE7,(0,209),0,0
150 IFSTRIG(1)ANDTR=0THENTR=8:A=(X+((C1=0)-(C1=1))*16)/32:IFMID$(MP$(MY*5+Y/32),
MX*5+A+1,1)="2"THENMID$(MP$(MY*5+Y/32),MX*5+A+1,1)="0":PLAY"T255L6402S0M20000CR6
4L2G-","T255L6401S0M10000CR64L3E-":IFX>8ANDX<176THENLOCATEA*4,INT(Y/32)*4:PRINTC
H$(0);
160 IFX+X1<8ORX+X1>176THENMX=MX+SGN(X1):X=ABS(ABS(X+X1)-160):Y=Y+Y1:GOTO650
170 IFY+Y1<-4ORY+Y1>164THENMY=MY+SGN(Y1):Y=ABS(ABS(Y+Y1)-160):X=X+X1:GOTO650
180 X=X+X1:Y=Y+Y1:IFTR>0THENTR=TR-1:IFTR>3THENC4=C1*2+1:PUTSPRITE2,(X+((C1=0)-(C
1=1))*16-4,Y+4),15+8*(FP=2),C1+10ELSEPUTSPRITE2,(0,209):IFY1=0THENX1=0
190 PUTSPRITE0,(X-4,Y+3),15,C4:PUTSPRITE1,(X-4,Y+19),15,C3:IFLF>LXTHENLF=LX
200 I=I+1:IFI>2THENI=0:LF=LF-1
```

MSX

★わたしは，セガのF-16を2人でやりたいがために，セガMKⅢを2台買いました。(宮城県泉市・エァ・フォース・15才で10時までゲーセンにいた男15才)……【影：F-16にあきたら1台私にくれるというのは本当？】

```
210 IFLF<0THEN370
220 LOCATE25,3:PRINTUSING"####";LF;
230 IFPF=0THEN100
240 IFABS(X-PX)>ABS(Y-PY)THENX2=X2+SGN(X-PX)
250 IFABS(X-PX)<ABS(Y-PY)THENY2=Y2+SGN(Y-PY)
260 IFPX+X2<0ORPX+X2>176THENX2=-X2
270 IFPY+Y2<0ORPY+Y2>176THENY2=-Y2
280 PX=PX+X2:PY=PY+Y2:PH=1-PH:ONPFGOSUB320,330
290 IFTR>3THENIFABS(X+((C1=0)-(C1=1))*16-PX)<13ANDABS(Y+9-PY)<8THENPL=PL-FP:PLAY
"T255L8V15O2CL6O3C+","T255V15O1L5C":IFPL<1THENLF=LF+50+50*CL:ONPFGOSUB350,360:PF
=0
300 IFABS(X-PX-4)<12ANDABS(Y+6-PY)<10THENLF=LF-2^CL*10*PF:X1=((C1=1)-(C1=0))*8:Y
1=-10:PLAY"T255O2V15L5D"
310 GOTO100
320 PUTSPRITE3,(PX,PY),5,PH+12:RETURN
330 IFPH=0THENPUTSPRITE3,(PX,PY-8),5-(CL=4),14:PUTSPRITE4,(PX,PY-8),15,15:PUTSPR
ITE5,(PX-11,PY+8),5-(CL=4),16:PUTSPRITE6,(PX+11,PY+8),5-(CL=4),17:RETURN
340 PUTSPRITE3,(PX,PY+8),5-(CL=4),21:PUTSPRITE4,(PX,PY+8),15,20:PUTSPRITE5,(PX-1
0,PY-8),5-(CL=4),18:PUTSPRITE6,(PX+10,PY-8),5-(CL=4),19:RETURN
350 PUTSPRITE3,(0,209),0,0:RETURN
360 FORI=0TO20:VPOKE&H2004,INT(RND(1)*2)*15:NEXT:VPOKE&H2004,0:PLAY"T255L6O2S0M5
000E+M8000L4GM5000L6GM10000L2GL6M5000GM8000L4B-M5000L6B-M10000L2B-L6M10000O3CL3C
L6CC.C..DD.DO2FF.FL1M15000G"
365 FORI=0TO200:A=INT(RND(1)*16):VPOKE&H1B0F,A:VPOKE&H1B17,A:VPOKE&H1B1B,A:NEXT:
LG=LX:RETURN640
370 LOCATE7,13:PRINT"GAME  OVER":PLAY"T255L5O2S10M3500CDDL1BO3DL5EEEL1D"
375 FORI=0TO200:A=INT(RND(1)*16):VPOKE&H1B03,A:VPOKE&H1B07,A:NEXT:GOTO622
380 RESTORE3010:RETURN
390 RESTORE3040:RETURN
400 RESTORE3070:RETURN
410 RESTORE3100:RETURN
600 SCREEN1,2,0:COLOR 15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:CLEAR1000:DEFINTA-Z:DIMMP$(20)
610 FORI=0TO703:READA$:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORJ=&H60TO&H68STEP8:FORI
=0TO31:READA$:VPOKEJ*8+I,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT:VPOKE&H200C,&H74:VPOKE&H200D,&H8
1
620 Z$=CHR$(&H1F)+STRING$(4,&H1D):CH$(0)="    "+Z$+"    "+Z$+"    "+Z$+"    ":CH
$(1)="`b`b"+Z$+"acac"+Z$+"`b`b"+Z$+"acac":CH$(2)=CH$(1):CH$(3)="    "+Z$+"    "+
Z$+"hj  "+Z$+"ik  ":LG=1000:CL=1:FP=1
622 CLS:GOSUB700:RESTORE1250:FORI=0TO10:READA$:LOCATE4,I+2:PRINTA$:NEXT:X=0:LOCA
TE12,18:PRINT"CONTINUE":LOCATE12,20:PRINT"START"
625 IFSTICK(1)<>0THENX=1-X
627 PUTSPRITE0,(80,X*16+132),15,11:FORI=0TO200:NEXT:IFNOTSTRIG(1)THEN625
630 CLS:IFX=0THENLX=LG:CL=CL-1ELSELX=1000:CL=0:FP=1
640 PP=CL:CL=CL+1:IFCL=5THEN800
641 CLS:GOSUB700:LOCATE12,10:PRINT"おまちください":TR=0:MX=0:MY=3:X=32:Y=72:X1=0:Y1=0:
LF=LX:ONCLGOSUB380,390,400,410
643 FORI=1TO19:MP$(I)="":FORJ=0TO5:READA$:FORW=0TO3:MP$(I)=MP$(I)+RIGHT$(STR$(VA
L("&B"+MID$(RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),8),W*2+1,2))),1):NEXT:NEXT:MP$(I
)="1"+MP$(I)+"1":NEXT:MP$(0)=STRING$(26,"1"):MP$(20)=MP$(0)
645 CLS:LOCATE25,1:PRINT"LIFE";:LOCATE25,18:PRINT"STAGE";:LOCATE27,19:PRINTCL;
650 GOSUB700:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINTSPACE$(24);:NEXT:FORI=0TO5:FORJ=0TO5:LOCA
TEJ*4,I*4:PRINTCH$(VAL(MID$(MP$(I+MY*5),MX*5+J+1,1)));:NEXT:NEXT:PX=96:PY=96:X2=
0:Y2=0:PH=0:PP=(PP+1)MOD5:PL=PP:PF=1:I=0
660 IFMX=4ANDMY=0THENPL=9*CL+8-56*(CL=4):PF=2
665 IFFP=1ANDCL=4ANDMX=3ANDMY=3THENPUTSPRITE7,(66,96),7,11
670 GOTO100
700 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEXT:RETURN
800 '- CONGRATULATIONS -----
810 '
820 GOSUB700:LOCATE7,2:PRINT"YOU KILLED VAMPIRE";:LOCATE5,5:PRINT"THE VAMPIRE CA
USE":LOCATE6,8:PRINT"SOLVED AND THE KINGDOM":LOCATE5,11:PRINT"RETURNED TO THE PE
ACE":LOCATE9,17:PRINT"PREASENTED BY":LOCATE11,19:PRINT"K.SHIEDAR"
830 GOTO830
1000 '- CHARA DATA ---
1010 DATA0,20,60,60,60,60,60,63,60,63,63,F3,C,63,78,1B,0,0,0,0,0,0,0,C0,E0,60,A0
,20,D8,E0,DC,28
1020 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,0,3,3,3,C,3,F4,F3,0,0,0,0,0,0,0,C0,E0,60,A0,20,D8,E0,DC
,8
1030 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,7,6,5,4,1B,7,3B,10,0,4,6,6,6,6,6,C6,6,C6,C6,CF,30,C6,1E
,D8
1040 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,7,6,5,4,1B,7,3B,10,0,0,0,0,0,0,0,C0,0,C0,C0,C0,30,C0,2F
,CF
1050 DATA3,3,C,1E,2C,30,38,1C,1C,18,30,0,0,0,0,0,C6,26,CC,EC,60,10,60,78,38,1C,1
C,38,0,0,0,0
1060 DATA3,2,1,3,4,3,3,7,7,3,E,0,0,0,0,0,C6,26,C3,C3,80,0,80,80,40,60,60,E0,0,0,
0,0
1070 DATA3,2,D,1D,D,30,1D,D,6,6,0,0,0,0,0,0,C6,26,C3,E3,20,C0,E0,E0,E0,C0,0,0,0,
0,0,0
1080 DATA63,64,C3,C3,1,0,1,1,2,6,6,7,0,0,0,0,C0,40,80,C0,20,C0,C0,E0,E0,C0,70,0,
0,0,0,0
1090 DATA63,64,33,37,6,8,6,1E,1C,38,38,1C,0,0,0,0,C0,C0,30,78,34,C,1C,38,38,18,C
,0,0,0,0,0
1100 DATA63,64,C3,C7,4,3,7,7,7,3,0,0,0,0,0,0,C0,40,B0,B8,B0,C,B8,B0,60,60,0,0,0,
0,0,0
1110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1F,F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,FA,FA,2
1120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,40,5F,5F,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,F8,F0,0
1130 DATA78,3C,3C,3C,3C,1C,1C,3E,E,6,6,7,3,3,1,0,1E,3C,3C,3C,3C,38,38,7C,70,60,6
0,E0,C0,C0,80,0
1140 DATA1,3,3,3,7,6,6,E,1E,1C,3C,34,30,20,20,0,80,C0,C0,C0,E0,60,60,70,78,38,3C
,2C,C,4,4,0
1150 DATA0,0,0,0,0,3,5,B,F,1B,15,34,34,6C,D3,0,0,0,0,0,C0,E0,F0,F0,D8,A8,2C,
2C,36,EB
1160 DATA0,0,0,0,0,0,2,4,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,40,40,40,40,0 OK
1170 DATA0,0,3,F,1E,3F,35,64,65,54,45,D6,AA,93,A9,90,75,C2,94,28,54,28,94,C8,64,
B0,4E,A0,54,20,0,80
1180 DATAAE,53,29,14,2A,14,29,13,26,D,72,5,2A,4,0,1,0,0,C0,F0,78,FC,AC,26,A6,2A,
A2,6B,55,C9,95,9
1190 DATAE0,3F,43,2A,55,0,3F,40,95,28,13,6,D,A,15,0,0,0,C0,E0,70,30,F8,78,38,E8,
88,2C,4C,A4,56,AA
1200 DATA0,0,3,7,E,C,1F,1E,1C,17,11,34,32,25,6A,55,7,FC,C2,54,AA,0,FC,2,A9,14,CA
,64,B0,50,A8,0
1210 DATA0,2,4,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,40,40,40,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA4B,AD,53,2F,1E,1C,1C,1C,C,6,3,0,0,0,0,0,D2,F5,EA,F4,78,38,38,38,30,60,C
0,0,0,0,0,0
1230 DATA7F,FF,FF,FF,FD,FA,F5,FA,F5,FA,F5,FA,FF,F8,C0,7F,FE,FF,FD,FD,5D,A9,59,A9
,59,A9,51,A1,C1,1,3,FE
1240 DATA0,0,6,2,3,2,2,6,C,18,37,6F,5F,5D,60,3F,0,0,60,40,D0,68,40,60,30,18,EC,B
6,FA,FA,6,FC
1250 '- TITLE DATA -----
1260 DATA"` ` cc `   `cc `cc ```"
1270 DATA"` `c  c`` ``c c`c c`  "
1280 DATA"` `cccc` ` `cc `cc `` "
1290 DATA"` `c  c`   `c  `c c`  "
1300 DATA" ` c  c`   `c  `c c```"
1310 DATA"                      "
1320 DATA"  c c ` c  `  cc ``   "
1330 DATA"  c c ` c  `  c  ` `  "
1340 DATA"  cc  ` c  `  cc ``   "
1350 DATA"  c c ` c  `  c  ` `  "
1360 DATA"  c c ` cc `` cc ` `  "
3000 '- stage 1 ------
3010 DATA4,14,4,0,41,0,0,0,40,44,90,10,4,10,11,18,69,4,44,10,51,44,29,10,15,14,1
1,15,55,55,44,0,10,44,1,4,14,54,50,14,11,11,44,41,10,74,44,14,14,44,11,4,1,11,44
,41,15,1A,45,54
3020 DATA14,44,10,4,0,11,44,41,20,4,41,44,14,44,10,0,51,10,40,41,14,4,1,40,55,5,
55,5,55,50,0,0,10,14,40,1,30,40,1,4,5,50,15,40,11,0,45,1,0,5,10,14,40,10
3030 '- stage 2 ------
3040 DATA0,4,15,AA,AA,0,5,0,B6,55,55,50,41,44,15,AA,A5,1,B,50,15,56,61,4,41,55,5
4,6,99,55,50,10,2,85,A4,1,8,1,21,15,51,50,25,55,65,46,AA,14,40,0,0,29,41,1,55,51
,55,55,55,55
3050 DATAD,4,0,0,0,0,25,10,0,0,0,4,49,4,14,0,10,41,10,10,0,40,0,4,1,1,0,4,0,41,0
,0,1,4,0,84,0,0,6,4,1,1,4,10,45,54,10,14,40,14,8,0,40,0
3060 '- stage 3 ------
3070 DATA0,2,45,4,1,0,21,56,F4,8,5,42,4,1,54,14,11,4,40,10,5,4,6,10,A5,41,55,14,
19,55,40,52,0,44,5,C0,24,55,55,54,1A,80,40,0,0,4,61,8,10,0,0,5,81,1,41,4,16,55,5
5,A5
3080 DATA0,40,11,4,2,28,0,40,14,4,1,89,C0,40,21,4,11,58,40,0,13,40,1,69,0,40,55,
54,15,69,0,80,20,88,12,24,8,80,20,15,41,1,4,84,92,84,11,14,18,80,10,8,62,0
3090 '- stage 4 ------
3100 DATA11,11,11,11,1,0,4,11,11,11,11,4,1,11,11,11,15,10,0,0,0,0,0,40,15,55,55,
55,55,55,40,0,0,0,0,5,10,0,0,0,0,1,5,41,11,55,55,50,0,0,0,0,0,4,45,55,55,55,55,1
0
3110 DATA10,0,0,7,1,4,15,55,55,4A,1,10,0,4,0,4,11,4,0,10,0,8,5,10,44,44,44,15,55
,4,0,0,1,4,51,10,0,0,4,2A,5,4,0,41,11,5,5,10,44,0,14,4,51,4
```

★X1やP8のプログラム大全集がでているのだから，パソピア7のプログラム大全集もだしてください!!（石川県能美郡・多保田学泰13才）……【編：プログラム大全集よりも，まず特選プログラム・コーナーを死守しなきゃ!!】

MSX/MSX2用(32K以上)

トラジディ
TRAGEDY



原口　敦

STORY

平和だった王国に毎度おなじみの危機がおとずれ，例によって救世主が現れたのでした。

HOW TO PLAY

操作はカーソル・キーの[↑]でジャンプ，このとき同時に[→]，または[←]を押すとそれぞれ右，左ジャンプです。左右移動は[←]と[→]で[↓]を押すとしゃがみます。剣を振るのはスペース・キーですが，途中ではなすと剣は消えてしまいますのでよろしく。

目的は，3面の最後に現れるドラゴンを倒すことですが，途中に5種類の手ごわい(？)敵がいますので，倒してください。すると，宝箱が現れます。それを取るとSTRENGTH(腕力)，ARMOR CLASS(防御力)，VITALITY(体力)のうちどれかが増えます。自分なりの必殺技を作れば簡単だと思います。

QUESTION

腕力の最高値が30に対して，最後のドラゴンの防御力が30，これでは倒せませんね。じつは3面に，ドラゴンスレイヤーという剣を持っている敵がいるんですねぇ，じつは……。

そうそう，魔法使いにはただ振っただけでは剣が届きません。はたしてどうやったら剣が当たるようになるんでしょうか？

LAST

書き忘れたんですけど，スコアが5,000点，10,000点，20,000点……になるとレベルアップしてバイタリティの最高値があがります。

《第1表》変数表

SC	スコア	T(,)	その場所の敵の番号
R	ラウンド	X，Y	戦士の位置
VT	バイタリティ	M，N	敵の位置
LM	バイタリティの最高値	Q	宝箱の位置
SB	腕力	V	炎の位置
AC	防御	KX，KY	剣の位置
LU	つぎのレベルになるために必要なスコア	DX	ドラゴンの炎の位置
		SS	敵のスプライト番号
JP	ジャンプの状態	HP	敵（画面上の）のバイタリティ
SW	剣の状態		
TR	宝箱がでているかのフラグ	SR( )	敵の腕力
		AC( )	敵の防御力
KD	ドラゴンがでているかのフラグ	HP( )	敵のもともとのバイタリティ
DF	ドラゴンが炎をはいているかのフラグ	D$	ドラゴンの右半分のキャラ
SH	魔法使いが炎をはいているかのフラグ	T$	宝箱のキャラ
		DV( )	ドラゴンのもともとの体力
FF	ファフネークが炎をはいているかのフラグ	DR( )	ドラゴンの腕力
		DA( )	ドラゴンの防御力
JV	ジャンプ。上へいっているか下へおりているか	DA	敵に与える(た)ダメージ
T	画面上の敵の番号	KM	何人目の敵か



▲《写真1》タイトル画面。こいつが最後の敵ドラゴンだ!!

▼《写真2》いきなりコブラの攻撃だ!!うまくよけろ!!





▲《写真3》みごと命中!!この調子でがんばろう！

▼《写真4》ナイト出現!!こいつにあまり近づきすぎると……



★「いただきマンモス」の反対語として，「ごちそうサラマンダー」と言うのはどうでしょうか？（三重県阿山郡・桑野陽一15才）……【TOMMY：ムム……。影：萩原ってか。編：ミミ萩原でしょ。】

```
100 GOTO 1460
110 T=T(R,KM):ONTGOSUB570,610,610,670,750,1180
120 IFKM=13THENT=6:GOSUB1180
130 PUTSPRITE0,(X,Y),4,A:PUTSPRITE1,(X,Y),10,A+1
140 IFET=1ANDABS(X-M)<24ANDABS(Y-N)<8THENPUTSPRITE1,(X,Y),15,A+1:VT=VT-(ST(T)-AC
):LOCATE16,20:PRINTUSING"####";VT:GOSUB1100
150 IFTRTHENQ=Q-1:IFQ>1THENLOCATEQ,16:PRINTT$ELSETR=0:LOCATEQ,16:PRINT"    "+CHR$
(31)+STRING$(3,29)+"    "
160 IFNOTSTRIG(0)THENSW=0:PUTSPRITE2,(206,206)
170 IFFNP(X/8,Y/8+2)=145THENGOSUB1000
180 IFFNP(X/8+4,Y/8)=138ANDST=0ORFNP(X/8+4,Y/8+4)=138ANDST=0THENVT=VT-6:LOCATE16
,20:PRINTUSING"####";VT:GOSUB1110
190 IF(ST=1)*(JP=0)THENS1=0
200 IFSTRIG(0)THENIFSW>0THEN440ELSE430
210 ST=0:S=STICK(0):ONSGOSUB230,240,260,280,220,280,270,250:GOTO280
220 ST=1:A=16:GOTO280
230 IFJP=0THENGOSUB310ELSERETURN
240 IF(JP=0)*(X<120)THENVX=4:GOSUB310ELSERETURN
250 IF(JP=0)*(X>50)THENVX=-4:GOSUB310ELSERETURN
260 A=A+2:IFX<140THENX=X+4:GOTO280ELSE280
270 A=A+2:IFX>30THENX=X-4
280 IFA=4THENA=0ELSEIFA>=18THENA=0
290 IFJP>0THENGOSUB320
300 GOTO110
310 A=2:JP=1:JU=0
320 ONJPGOSUB330,340,350,360,370,380
330 GOTO400
340 VY=16:RETURN
350 VY=12:RETURN
360 VY=8:RETURN
370 VY=4:RETURN
380 VY=2:RETURN
390 VY=1:RETURN
400 X=X+VX:IFJU=0THENY=Y-VY:JP=JP+1:IFJP=7THENJP=6:JU=1:GOTO 430
410 IFJU=1THENY=Y+VY:JP=JP-1:IFJP=0THENJP=0:JU=0:VX=0:Y=112:GOTO 110
420 GOTO 110
430 A=4:KX=206:KY=206:SW=0
440 SW=SW+1:IFSW=8THENA=0:GOTO 210:SW=0ELSEONSWGOSUB460,470,480,490,500,510,530
450 GOTO 520
460 A=4:KX=206:KY=206:KS=18:RETURN
470 A=6:KX=X+20:KY=Y-16:KS=18:RETURN
480 A=8:KX=X-20:KY=Y-16:KS=20:RETURN
490 A=10:KX=X+26:KY=Y-24:KS=18:RETURN
500 A=12:KX=X+28:KY=Y-4:KS=19:RETURN
510 A=14:KX=X+22:KY=Y+16:KS=20:RETURN
520 PUTSPRITE0,(X,Y),4,A:PUTSPRITE1,(X,Y),10,A+1:PUTSPRITE2,(KX,KY),15,KS
530 IFSW=7THENGOSUB460:PUTSPRITE2,(KX,KY),15
540 GOSUB820:GOTO210
550 IFSC=>LUTHENLU=LU+1000:LM=LM+15:PLAY"T255L64CDEL4":LOCATE11,20:PRINTUSING"##
##";LM:ONPFGOTO210,110ELSE110
560 '―――――SLIME―――――
570 SS=21:N=103:PUTSPRITE3,(M,N-10),7,SS:M=M-4
580 IFM<0THENKM=KM+1:M=255:N=112:HP=HP(T(R,KM)):RETURN
590 RETURN
600 '―――――HYPER KNIGHT―――――
610 IFSS<>22THENSS=24
620 IFX>MTHENIFX-M>10THENM=M+16:ET=0:IFSS=22ORSS=24THENSS=23:ET=0
630 IFABS(X-M)>8THENSS=22:ET=1
640 IFM-X>16THENM=M-6:IFSS=22ORSS=23THENSS=24:ET=0
650 IFT=2THENCL=14ELSECL=10
660 PUTSPRITE3,(M,N),CL,SS:RETURN
670 '―――――WIZARD―――――
680 SS=25:IFM>190THENM=M-4
690 IFM-X<20THENM=M+4
700 IFSH=0THENSH=1:V=M/8+1
710 V=V-1:IFV<1THENSH=0:LOCATE0,N/8:PRINTSPC(6):ELSELOCATEV,N/8:PRINT"ｪｪｪ "
720 PUTSPRITE3,(M,N),2,SS
730 RETURN
740 '―――――FIRE SNAKE―――――
750 IFSS<>26THENSS=26ELSESS=27
760 IFV>1ANDFF=1THENLOCATEV,N/8:PRINT"ｪｪｪ  ":V=V-2:FS=1
770 IFM<180ANDFF=0ANDFS=0THENFF=1:V=M/8:LOCATEV,N/8:PRINT"ｪｪｪ  ":SS=28
780 IFV<2THENFF=0:LOCATEV,N/8:PRINTSPC(11):V=1
790 PUTSPRITE3,(M,N),8,SS:M=M-8
800 IFM<1ANDFS=1THENFS=0:KM=KM+1:M=255:N=112:HP=HP(T(R,KM)):RETURN
810 RETURN
820 '●●●●●●●●SWING CHECK●●●●●●●●●●●●●
830 IF(ABS(KX-M)<10)*(ABS(KY-N)<10)THEN840ELSERETURN
840 PUTSPRITE3,(M,N),15,SS
850 ONSWGOSUB870,890,870,880,880,890,900,870
860 GOTO 910
870 DA=0:RETURN
880 DA=SR+2:RETURN
890 DA=SR:RETURN
900 DA=SR-2:RETURN
910 IFJP>0THENDA=DA*2
920 DA=(DA-AC(T)):IFDA<0THENDA=0
930 HP=HP-DA:SOUND7,7:SOUND8,8:PLAY"C":IFHP<1THEN950
940 RETURN
950 PUTSPRITE3,,0:LOCATEM/8,N/8:PRINTSP(T)*10;"pts.":LOCATE0,14:PRINTSPC(20)
960 FORI=1TO100:NEXT:LOCATEM/8,N/8:PRINTSPC(9)
970 IFM<150ANDTR=0THENLOCATEM/8,16:PRINTT$:Q=M/8:TR=1
980 IFT=6THEN1300ELSEKM=KM+1:HP=HP(T(R,KM))
990 M=255:N=112:ET=1:SC=SC+SP(T):ET=1:FS=0:FF=0:LOCATE9,0:PRINTUSING"######0";SC
:PF=1:GOTO 550
1000 '●●●●●●●●TAKE TRESURE BOX●●●●●●
1010 IFR=3ANDKM=11THENPUTSPRITE31,(170,142),15,18:SR=SR*4:GOTO 1070
1020 IFSR<30ANDRND(1)*5<4THENSR=SR+1:LOCATE10,1:PRINTSTRING$(SR,"♠"):GOTO 1070
1030 IFAC<9ANDRND(1)*5<2THENAC=AC+1:LOCATE13,3:PRINTSTRING$(AC,"♥"):GOTO 1070
1040 IFRND(1)*5<3ANDVT<LMTHENVT=VT+10:IFVT>LMTHENVT=LM
1050 LOCATE11,20:PRINTUSING"####:####";LM;VT
1060 SC=SC+R*10
1070 SC=SC+5:LOCATE9,0:PRINTUSING"######0";SC:TR=0
1080 SOUND7,56:PLAY"O5T255L64BGBGBGBGT120"
1090 LOCATE0,16:PRINT"    "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"    ":PF=2:GOTO 550
1100 '●●●●●●DEAD?●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 IFVT>0THENRETURN
1120 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,,1:NEXT:LOCATE0,10:PRINTSPC(254)
1130 LOCATE12,10:PRINT"GAME OVER"
1140 SOUND7,56:PLAY"T120S12M4L7O3BCAGFEL2M6D"
1150 IFNOTSTRIG(0)THEN1150ELSEIFH<SCTHENH=SC:CLEAR500,&HF380
1160 DEFINTA-Z:DIMT(3,13),HP(6),ST(6),AC(6):GOTO 1510
1170 '●●●●●●●●DRAGON!!●●●●●●●●●●●●●●●●
1180 IFKM=13ANDKD=0THENHP=DV(R):ST(6)=DR(R):AC(6)=DA(R):KD=1ELSE1210
1190 SOUND7,56:PLAY"T120O1L4CBGCBGCBG","T120O3CBGCBGCBG","T120O2CBGCBGCBG"
1200 M=191:N=80:SS=29:IFPLAY(1)THEN1200ELSERETURN
1210 PUTSPRITE3,(M,N),13,29:PUTSPRITE4,(M,N+32),13,30
1220 LOCATEM/8+2,N/8:PRINTD$
1230 IF(X<100)*(M>60)THENM=M-16
1240 IF(SW>0)*(M<191)THENM=M+8
1250 IF(Y<112)*(DF=0)THENDF=1:DX=M/8-1:DY=N/8
1260 IF(X>M+16)*(X<191)THENM=M+8
1270 IFDFTHENDX=DX-1:IFDX=0THENLOCATEDX,DY:PRINTSPC(9):DF=0
1280 IFDFTHENLOCATEDX,DY:PRINT"ｪｪｪｪｪｪｪｪ "
1290 RETURN
1300 '●●●●●DRAGON DEAD!●●●●●●●●●●●●●●●●
1310 SOUND7,56:PLAY"O3V15T120L4DEFGDEFGDEFGO2C1","O4V10T120CCCCCCCCCCCCCC"
1320 LOCATE10,8:PRINT"DRAGON KILLED!!":PUTSPRITE3,(206,206),1:PUTSPRITE4,(206,20
6),0:LOCATE0,N/8:PRINTSPC(254)
1330 LOCATE8,12:PRINT"BONUS ";10000*R;"pts.":FORI=1TO1000:NEXT:SC=SC+1000*R
1340 IFNOTSTRIG(0)THEN1340
1350 KD=0:KM=1:R=R+1:IFR<4THEN1670
```

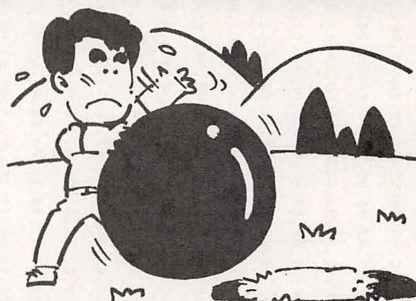
★先日，アウトランをやったら左にハンドルがきれなかった。数10分後そこへ行くと調整中というはり紙がしてあった。(千葉県柏市・TRANSFORM13才)……【影：乗る前に左右を確認して，車の点検をしてから乗ろう!!】

```
1360 '●●●●●●●ENDING●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1370 CLS:DEFDBLA-Z:PLAY"T10005V10L4DG2B406D8.C1605BA8.05G16DE8.F#16G4.06C805BA8.
F#16G2.","T10003V10R4B204D4F#4G4C#4C4C8.D16E2D4C403B2.","T10004V8R4L8GF#ED03BA04
C03B04AGF#D4E8.D16C03BA04CD4EF#GABAG4"
1380 LOCATE8,18:PRINT"CONGRATULATIONS !!":FORI=0TO18:PUTSPRITEI,(206,206):NEXT
1390 FORI=1TO11:LOCATE0,23:PRINT:FORJ=1TO500:NEXT:NEXT
1400 LOCATE6,15:PRINT"This legend is generation to generation forever in this Ki
ng om......"
1410 LOCATE2,20:PRINT"1987 PRESETNTED BY A.HARAGUCHI"
1420 FORI=1TO4000:NEXT
1430 FORI=1TO7:LOCATE12+I-1,10:PRINTMID$("The End",I,1):FORJ=1TO200:NEXTJ,I
1440 GOTO 1440
1450 '●●●●●●●●INITIALIZE●●●●●●●●●●●●●
1460 COLOR 15,1,1:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH32:CLEAR500,&HF380:DEFINTA-Z:DIMT(3,13
),HP(6),ST(6),AC(6)
1470 FORI=1TO9:READX,Y:VPOKEX,Y:NEXT:FORI=&H2008TO&H200F:VPOKEI,&H81:NEXT
1480 READB$:IFB$<>"*"THENAD=VAL("&h"+B$)*8:FORJ=0TO7:READF$:VPOKEAD+J,VAL("&h"+F
$):NEXTJ:GOTO 1480
1490 FORI=0TO220:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/4:NEXT:FORI=520TO976:VPOKEI,VPEEK(I)O
RVPEEK(I)/2:NEXT
1500 RESTORE1950:FORI=&H3800TO&H3BDF:READB$:VPOKEI,VAL("&h"+B$):NEXT
1510 RESTORE2260:X$=CHR$(31)+STRING$(8,29):FORI=1TO8:READF$:D$=D$+F$+X$:NEXT
1520 FORI=1TO3:FORJ=1TO12:READT(I,J):NEXTJ,I
1530 FORI=1TO5:READHP(I),AC(I),ST(I),SP(I):NEXT:FORI=1TO3:READDV(I),DR(I),DA(I):
NEXT
1540 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
1550 '●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●
1560 CLS:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(206,206):NEXT:PRINT
1570 PRINT"******************************";
1580 PRINT"* ┬ ┌┐ ┌┐ ┌┐ ┌┐ ┌┐ ┬┬ *";
1590 PRINT"* │ ├┘ ├┤ │┐ ├  ││ └┤ *";
1600 PRINT"* ┴ ┴┘ ┴┴ └┘ └┘ ┴┘  ┴ *";
1610 PRINT"******************************";
1620 PRINT"++++++++++++++++++++++++++++++++";
1630 PUTSPRITE0,(96,79),13,29:PUTSPRITE1,(96,111),13,30
1640 LOCATE4,20:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START!":LOCATE14,10:PRINTD$
1650 IFNOTSTRIG(0)THEN1650
1660 LM=40:VT=40:SR=4:AC=2:SC=0:LU=500:R=1:T$="あう "+CHR$(31)+STRING$(3,29)+"いえ "
1670 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(206,206):NEXT:CLS:KM=1
1680 LOCATE3,0:PRINTUSING"SCORE:#####0       ROUND ##";SC;R
1690 LOCATE1,1:PRINT"STRENGTH ";STRING$(SR,"♠")
1700 LOCATE1,3:PRINT"ARMOR CLASS ";STRING$(AC,"♥")
1710 LOCATE0,4:PRINT"++++++++++++++++++++++++++++++++"
1720 FORI=18TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,"*");:NEXTI
1730 LOCATE2,20:PRINTUSING"VITALITY ####:####";LM;VT
1740 X=50:Y=112:A=0:ST=0:SI=0:SS=24:LOCATE8,12:PRINT"ROUND ";R;"READY!!"
1750 PUTSPRITE0,(X,Y),4,A:PUTSPRITE1,(X,Y),10,A+1
1760 SOUND7,7:SOUND8,8:PLAY"T255V15SM3000CR2C8C8C8R2C8C8C8R8C8R8C8C8C8C8C8"
1770 IFPLAY(0)THEN1770ELSEFORI=1TO500:NEXT:SOUND7,56:PLAY"O6C1","O5C4":LOCATE8,1
2:PRINTSPC(16)
1780 M=255:N=112:GOTO 110
1790 DATA&H2010,&hE1,&h2012,&HA1,&H2005,&h31,&h2013,&hD1
1800 DATA&h2002,&hA1,&h2003,&hA1,&h2011,&h81,&h201C,&hD1.&h201D,&hD1
1810 DATA99,00,00,00,00,F0,F0,30,30,9A,0F,0F,30,30,30,30,C0,C0
1820 DATA8A,3F,78,CF,C8,CF,3C,3F,00,9B,30,30,30,30,C0,C0,C0,C0
1830 DATA91,00,00,1F,28,28,44,44,7F,9C,03,03,03,03,03,03,F3,F3
1840 DATA92.44,44,44,44,44,44.7F,00,9D,03,03,03,03,0C,0C,0C,0C
1850 DATA93,00,00,FC,02,02,01,01,FF,9E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1860 DATA94,71,01,01,01,01,01,FF,00,9F,00,00,C0,C0,F0,F0,FF,FF
1870 DATA81.FE,FE,FE,FE,FE,7C,38,10,E0,30,30,30,30,30,30,FC,FC
1880 DATA80,08,18,18,18,18,3C,18,18,E1,00,00,C0,C0,C0,C0,F0,F0
1890 DATA2B,FF,3F,3F,33,30,00,00,00,E2,0F,0F,03,03,00,00,C0,C0
1900 DATA2A,FF,BF,FF,FF,FF,FD,FF,FF,E3,FF,FF,FF,FF,FC,FC,3F,3F
1910 DATAE4,FF,FF,F3,F3,03,03,03,03,E5,F0,F0,F0,F0,C0,C0,C0,C0
1920 DATAE6,FF,FF,FF,FF,0F,0F,00,00,E7,FF,FF,FF,FF,FC,FC,00,00
1930 DATAE8,C0,C0,00,00,00,00,00,00,E9,C0,C0,F0,F0,3F,3F,00,00
1940 DATA98,00,00,00,00,3F,3F,C0,C0,*
1950 DATA07.09,09,00,01,01,03,01,00,04,0E,1C,38,31,41,01,80,00,00,00,00,80,80,80
,00,80,80,00,00,80,E0,E0
1960 DATA00,06,06,07,06,0E,0C,06,03,03,00,01,01,00,00,00,00,80,80,80,00,00,40,70
,30,00,00,80,80,00,00,00
1970 DATA07,09,09,00,01,01,03,01,00,04,0F,1D,38,30,5C,39,80,00,00,00,00,80,80,80
,80,00,80,00,00,00,C0,80
1980 DATA00,06,06,07,06,0E,0C,06,03,03,00,02,02,06,00,00,00,80,80,80,00,0C,4C,78
,30,00,00,C0,E0,70,20,00
1990 DATA03,04,04,00,01,01,07,00,02,05,0E,1C,38,36,46,06,C0,80,80,00,80,C0,C0,40
,40,00,C0,00,00,60,70,70
2000 DATA00,03,03,03,06,0E,38,0F,01,02,00,00,00,00,00,00,40,40,C0,00,00,00,00,80
,80,00,00,C0,70,00,00,00
2010 DATA03,04,04,00,01,01,00,00,01,01,00,00,00,01,01,01,C0,80,80,00,80,C0,90,00
,C0,C0,00,00,00,B0,B8,B8
2020 DATA00,03,03,03,06,06,03,01,00,00,01,01,01,00,00,00,00,40,40,C0,00,00,60,E0
,00,00,60,60,60,00,00,00
2030 DATA03,04,04,00,03,03,03,03,07,02,00,00,01,39,1B,0B,C0,80,80,00,00,80,80,80
,00,00,00,80,C0,80,00,80
2040 DATA00,03,63,7B,1C,0C,00,00,00,05,0D,0C,08,00,00,00,00,40,40,C0,00,00,00,00
,00,80,80,40,00,00,00,00
2050 DATA00,01,01,00,00,00,01,01,03,03,00,00,08,38,30,30,F0,20,20,00,10,70,E0,C0
,C0,00,00,00,60,60,70,70
2060 DATA00,00,00,00,01,01,00,00,00,00,06,06,04,00,00,00,00,D6,DE.FC,E0,80,00,00
,00,80,C0,C0,80,00,00,00
2070 DATA01,02,02,00,00,00,01,01,01,00,00,00,00,06,0E,0C,E0,40,40,00,C0,00,00,C0
,80,00,00,00,60,30,38,38
2080 DATA00,01,01,01,03,03,00,00,00,00,01,03,03,00,00,00,00,A0,A0,E0,00,C0,FC,34
,40,C0,60,60,00,00,00,00
2090 DATA03,04,04,00,01,00,00,07,07,02,00,00,00,18,1C,1C,C0,80,80,00,80,00,00,00
,00,00,00,00,00,C0,E0,E0
2100 DATA00,03,03,03,06,07,03,00,00,05,0D,0D,1C,00,00,00,00,40,40,C0,00,80,C0,E0
,70,30,80,80,C0,00,00,00
2110 DATA00,00,00,00,03,04,04,00,01,01,00,00,03,67,3D,38,00,00,00,00,C0,80,80,00
,80,C0,40,40,00,80,80,60
2120 DATA00,00,00,00,00,03,03,03,06,06,0D,07,00,00,02,04,00,00,00,00,00,40,40,C0
,00,80,80,60,30,60,00,00
2130 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,01,02,04,08,50,20,50,80,00,00,00,00,10,20,40,80
,00,00,00,00,00,00,00,00
2140 DATA00,00,00,00,00,00,00,10,FF,10,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,FF,00,00,00,00,00,00,00
2150 DATA80,40,20,10,08,04,02,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,80,40,20,10,00,00,00,00
2160 DATA03,06,0D,0B,1F,1F,1F,07,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,F0,F0,F8,F8,F8,E0
,00,00,00,00,00,00,00,00
2170 DATA00,00,00,00,00,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,37,2F,3F,1E,FF,7E,1D
,1D,1F,3C,3E,76,76,76,F6
2180 DATA07,0D,0B,0F,07,0F,1A,19,1F,0E,01,0F,0D,0D,0C,1C,82,C4,C4,C8,88,90,60,E0
,80,00,80,80,80,E0,E0,20
2190 DATA41,43,42,43,41,43,47,7F,7D,41,01,01,00,01,01,03,E0,70,F0,F0,E0,F0,F8,EC
,EC,F8,C0,E0,F0,7C,BC,84
2200 DATA03,07,0C,08,08,0F,0F,0F,1F,1C,1F,3F,3F,3F,7F,07,00,84,CA,4A,42,B2,BE,B2
,22,E2,E2,F2,F2,FA,FA,E0
2210 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,60,F0,3F,F3,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,C0,FF,3C,00
2220 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,61,F2,3E,F0,20,00,00,00,00,00,00,00,00,40
,A0,10,10,08,0E,07,01,00
2230 DATA00,00,00,00,00,60,F0,1C,FA,26,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,80,E0,20,38,0F,00
2240 DATA02,06,6D,fB,1F,7F,0F,03,03,03,03,01,01,01,00,00,40,80,00,80,80,C0,C0,C0
,C0,C0,C0,E0,E0,F0,F8,7F
2250 DATA00,02,07,0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3F,35,8D,FD,7B,07,01,00
,00,00,00,0F,7F,01,00,00
2260 DATA"        ","  くけ  ","  こさ  ","  しす   ","  せそた   ","  せせせそ  ","  つて
と  ","  にぬねの  "
2270 DATA1,5,1,5,5,1,1,1,5,2,5,2,1,1,2,5,2,5,5,2,5,2,5,2
2280 DATA5,2,3,4,5,4,5,5,4,3,5,4
2290 DATA2,2,2,1,10,5,8,10,25,12,12,25,24,0,20,5,9,4,12,6
2300 DATA24,15,2,50,20,8,120,30,30
```

★ぼくは，ベーマガを買ったおかげで，ソフトが買えなくなった。ベーマガをもっと安くしてくれー！（兵庫県氷上郡・Mr.パックマン14才）……【影：こういう人のためにソフト会社のみなさんソフトを安くしてくれ〜！】

MSX/MSX2用

八図留（ぱずる）



クレイジーSOFT

遊びかた

いきなり遊びかたです。カーソル・キーでブーチョ君を上下左右に（上下ははしごのところだけ）移動させ，ユニット・ボールを押してコネクタにすべてはめればクリアというパズルゲームです。ではルールを説明します。

其(そ)ノ一…ボールはその矢印の方向にしか押せない。また，1段落ちるごとに矢印は反転する。

其ノ二…ブーチョ君とボールには重力がかかっているので，ブーチョ君は下が空白かコネクタのとき，ボールは下が空白かはしごのときに下に落ちていきます。また，と一ぜんながらボールが落ちているときでもブーチョ君は移動することができます。また，ボールに乗って落ちているときでも移動することができます（カーソル・キーを押しっぱなしにしてボールを落とせば乗れる）。

其ノ三…[A]キーを押せばその面のはじめからやり直せます（人生は長いのだ）。頭にきてやめたいときは[E]キーです。

其ノ四…ボールがコネクタにはまるとブロックになる。

というワケですが，ともかくやってみればわかると思います。あと，最終の14面は，コネクタの数が，ボールの数より多いですが，それはトラップで，はめてはいけないところにはめてしまうとクリアできなくなります。

プログラムについて

RUNするとゲーム画面がでるまで45秒ほどかかります。これはキャラクタ・フォントの書き換えと，疑似SCREEN2の設定をBASICでやっているためです。なぜマシン語でやらないかというと，MSX1ではちゃんと動いたものが，なぜかMSX2でやってみると（最近買い換えた）暴走してしまったからです。

それから，これは入試前に作ったものなので（何しとるんだ！）流れはまったくわかりません。よってフローチャートはなしでプログラムを組んでしまいました。

ところで，メイン・ルーチンはGOSUBおばけ＋ややい（ややこしいの意）論理式なので健康のため，解析はしないほうがいいでしょう。しかし，ところどころに必殺プログラム・テクニックが使われているので，プロ中（プログラム中毒の意で，キーボードに触れずにいると指がふるえる人のこと）の人はプリント・アウトしてみるのも悪くないような気がしないでもないようなあるような……。

また，効果音はPLAY文，BGMはSOUND文というわけのわからないことをしています（こういうところに私の変人度が表れる）。

使用上の注意

面によってはスピードがもろにトロくなるので，カーソル・キーは押しっぱなしにしたほうが操作性はいいです。また，短気でおこりっぽい人は1人でやってください（危険です）。

面のデータは命ともいうべきものなのでとくに注意すること。

使用中，目のピントがあわなくなったり指がいたくなったり，しっしん，かゆみなどの症状が表れたら，すみやかに使用をやめ，ゆっくり休むこと……。

入力上の注意

1130行，1150行，1190行のデータの一番最後にはKEY1，CHR$(254)[⏎]として[F1]を，1160行，1200行，1210行のデータの中の空白は，KEY2，CHR$(144)[⏎]として[F2]を入力してください。REMは入力しなくてもいいです。

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムはなかなか良くできているゾ!!

編：確かにそうですね。背景もなかなか凝っていてきれいだし，ミュージックもちゃんと付いていますよ。

影：ゲームの内容は単純なパズルゲームなのですが，組み合わせ一つで，こんな楽しいゲームになるわけですね。

Dr.D：おっ！なかなかいいこと言うね，今日の影くんは。そのとおりじゃよ。



評…夏の海の貝!?（影）

by　昇龍

★ベーマガにひとこと「What an interesting book this is！」（神奈川県川崎市・ちょんぶー19才）……【編：みんな！ウィッキーさんに朝出会ったら，こう叫けぼう!! 編集長：ウィッキ〜。編：しゃっくりしないでください。】

▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!ボールを穴へ落とすというゲームです

▲〈写真2〉1面は，こうやって落としていけばいいのです

▼〈写真3〉ほら，簡単に1面はクリアしちゃった!つぎの面は？

▼〈写真4〉これは6面。簡単そうでもあんがいむずかしいゾ!!

八図留のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR 15,1,1:CLS:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z
20 DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&H90:A=USR(0):GOSUB1480
30 ON INTERVAL=17GOSUB710
40 VA=&H1821:DIM C$(5),MP(9,10),BR(0,2)
50 CU$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
60 RESTORE70:FORI=0TO5:READA$,B$:C$(I)=A$+CU$+B$:NEXT
70 DATA ww,ww,cd,cd,ef,gh,qr,st,ij,kl,mn,op
80 S(0)=31:S(1)=18:S(2)=10:S(3)=0
90 S$="1130113011303012223022302230302 1"
100 GOSUB1380
110 ST=1
120 GOSUB750:INTERVALON:SO=0:GOTO280
130 '●●●● BALL CLEAR ●●●●
140 LOCATEPX*2+1,PY*2+1
150 O=-(VPEEK(VA+PX*2+PY*64+1)>116)
160 PRINTC$(O);:MP(PX,PY)=0:RETURN
170 '●●●●● BALL PUT ●●●●●
180 LOCATEPX*2+1,PY*2+1:PRINTC$(PP);
190 IFMP(PX,PY)=1THENVPOKEVA+PX*2+PY*64+1,113+PP
200 MP(PX,PY)=PN+3:BR(PN,0)=PX:BR(PN,1)=PY:BR(PN,2)=PP
210 RETURN
220 '●●● ﾌﾞｰﾁｮ kun PUT ●●●●
230 PUTSPRITE1,(X*16+8,Y*16+8),15,1
240 PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*16+8),1,2
250 PLAY"V15T12004L64G+C"
260 RETURN
270 '●●● ﾌﾞｰﾁｮ kun MAIN ●●●
280 M1=MP(X,Y):I$=INKEY$
290 IFINSTR(" Aaｻさ",I$)>1THENINTERVALOFF:A=USR1(0):PLAY"T20005V15L32GFEDC":PUTSPRITE0,(0,208):GOTO120
300 IFINSTR(" Eeｴ<",I$)>1THENINTERVALOFF:A=USR1(0):SCREEN1,,1:WIDTH29:BEEP:END
310 IFY=10THEN330
320 IF(MP(X,Y+1)=0ORMP(X,Y+1)=3)ANDM1<1THENY=Y+1:GOSUB230:GOTO500
330 S=STICK(0):XX=(S=3)*(X<9)-(S=7)*(X>0)
340 YY=(S=5)*(Y<10)-(S=1)*(Y>0):M2=MP(X+XX,Y+YY)
350 IFM2=2THEN500
360 YY=(YY=-1)*((M2=0)+(M2=1)+(M2=3))*(M1=1)-(YY=1)*(((M1=1)*((M2=0)+(M2=1)+(M2=3)))+((M1=0)*(M2=1)))
370 IFYY<>0THENY=Y+YY:GOSUB230:GOTO500
380 IFXX=0THEN500
390 IFM2<4THENX=X+XX:GOSUB230:GOTO500
400 IFBR(M2-3,2)<>(XX+1)/2+4ORX<2-(XX+1)ORX>9-(XX+1)THEN500
410 IFMP(X+XX*2,Y)=3THEN450
420 IFMP(X+XX*2,Y)>1THEN500
430 X=X+XX:PX=X:PY=Y:GOSUB140:GOSUB230
440 PX=X+XX:PP=(XX+1)/2+4:PN=M2-3:GOSUB180:GOTO500
450 A=USR1(0):PLAY"V15T12005L64CCB"
460 PX=X+XX:PY=Y:GOSUB140
470 BR(M2-3,2)=0:BD=BD+1:X=X+XX:GOSUB230
480 LOCATEX*2+XX*2+1,Y*2+1:PRINTC$(2);:MP(X+XX,Y)=2
490 '●●●●● BALLs MAIN ●●●●●●
500 F=0:FORI=BTO1STEP-1
510 IFBR(I,2)=0OR(BR(I,0)=XANDBR(I,1)+1=Y)ORBR(I,1)=10THEN650
520 M1=MP(BR(I,0),BR(I,1)+1)
530 IF M1=3THENGOTO670
540 IFM1>1THEN650
550 PX=BR(I,0):PY=BR(I,1):GOSUB140
560 PY=PY+1:PN=I:PP=9-BR(I,2):GOSUB180
570 IFPY<2THEN610
580 IFMP(PX,PY-2)<4THEN610
590 PY=PY-2:PN=MP(PX,PY)-3:GOSUB140
600 PY=PY+1:PP=9-BR(PN,2):GOSUB180:GOTO570
610 IFPY-2<>Y OR PX<>X OR F=1 THEN650
620 F=1
630 IFMP(X,Y+1)=1THEN650
640 Y=Y+1:GOSUB230
650 NEXT
660 IFB=BDTHEN1260ELSE280
670 A=USR1(0):PLAY"V15T12005L64CCB":BD=BD+1
680 BR(I,2)=0:PX=BR(I,0):PY=BR(I,1):GOSUB140
690 LOCATEPX*2+1,PY*2+3:PRINTC$(2);:PY=PY+1:MP(PX,PY)=2:GOTO570
700 '●●●●●● BGM ●●●●●●
710 SD=S(VAL(MID$(S$,SO+1,1))):SO=(SO+1)MOD32:V=(SD<>0)*-16
720 SOUND6,SD:SOUND11,10:SOUND12,9:SOUND13,0:SOUND10,V:SOUND7,24
730 RETURN
740 '●●●●● STAGE SET ●●●●●
750 FORI=0TO10:FORJ=0TO9
760 LOCATEJ*2+1,I*2+1
770 PRINTC$(0);
780 NEXTJ,I
790 ON ST GOTO800,810,820,830,840,850,860,870,880,890,900,910,920,930
800 RESTORE1140:GOTO940
```


★先月号のBMスーパークイズの答えで，ドラゴンスープレックスというのは，もしかして，つぐ美ちゃんの必殺技で，いつも影さんがくらっているやつでは…。(住所不明・**野村英孝12才**)……【**影：**そのことは黙っておいて。】

```
810 RESTORE1110:GOTO940
820 RESTORE1160:GOTO940
830 RESTORE1120:GOTO940
840 RESTORE1130:GOTO940
850 RESTORE1180:GOTO940
860 RESTORE1240:GOTO940
870 RESTORE1210:GOTO940
880 RESTORE1190:GOTO940
890 RESTORE1150:GOTO940
900 RESTORE1170:GOTO940
910 RESTORE1200:GOTO940
920 RESTORE1220:GOTO940
930 RESTORE1230:GOTO940
940 READX,Y,B:ERASEBR:DIMBR(B,2):B=0:BD=0
950 PUTSPRITE0,(0,208)
960 FORI=0TO10:READA$:B$="":FORJ=1TO4
970 B$=B$+RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(MID$(A$,J,1))-35),8)
980 NEXT
990 FORJ=0TO9:A=VAL("&B"+MID$(B$,J*3+3,3))
1000 LOCATEJ*2+1,I*2+1:PRINTC$(A);
1010 IFA>3THENB=B+1:BR(B,0)=J:BR(B,1)=I:BR(B,2)=A:A=B+3
1020 MP(J,I)=A:NEXTJ,I
1030 LOCATE27,9:PRINTUSING"##";ST;
1040 PUTSPRITE1,(X*16+8,Y*16+8),15,1
1050 PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*16+8),1,2
1060 LOCATE4,23:PRINT" O K ? (SPACE)";
1070 IFINKEY$<>" "THEN1070
1080 LOCATE4,23:PRINT"fefefefefefefe";
1090 PLAY"T120V15O6B64":RETURN
1100 '●●●●● STAGE DATA ●●●●●
1110 DATA 5,9,3,#3#+,#kヌオ,#3」+,"#,#+",###+,###+,5##+,#(Gオ,#'#+,#)#+,>1Gカ
1120 DATA 5,9,3,####,####,##+#,%kGc,##+c,%kGc,##+c,#$Gc,###c,###c,=1Gセ
1130 DATA 5,0,8,####,##も#,-hE#,+#$#,+##オ,+7##,+7$#,+S#オ,+S3#,+W#c,6ャル
1140 DATA 2,9,2,####,####,####,#%」#,-1##,+###,+#+#,+#'」,+#%#,+#%#,51ヌカ
1150 DATA 2,4,9,####,(##D,(テ#D,-7Ct,"+#c,",(1u+,$Ce+,#DE+,-C#+,+C#K,=pル
1160 DATA 6,9,17,#・+G,=pWャ,(#c$,0#も$,- Iヒ,/3#$,=ぉ」$,(7」$,-ャヲd,/3dd,=ャヌセ
1170 DATA 2,0,14,'8ヒ#,%pII,(##L,=ぉヌV,#」cK,#hEウ,##c#,=Lwウ,;#t#,%pルョ,%1て%
1180 DATA 2,7,4,0###,-1##,+###,+テc#,-kGウ,+###,+###,+%」#,-hC#,+###,=pIゅ
1190 DATA 1,0,6,#3##,-KテI,+G」$,0)$$,"-,CI",0#$$,-1CI,+##$,-1#オ,##3#,=1ラ
1200 DATA 0,0,6,(#c#,-#Gc,+7#+,3K%・,#3%」,(#トc,####,####,####,#'##,6 Yヌ
1210 DATA 9,0,20,(###,-iもD,/0I7,=C$D,?Eゥ7,'L$D,%C)7,(T、D,=ぉル7,##3D,> ルゅ
1220 DATA 2,9,10,'##C,###I,###$,#トて$,#ァE$,#ヌSD,#ァヌャ,#ヌ#$,#ァ#$,#'#$,>1ルよ
1230 DATA 4,0,7,#3tc,#Kヲc,;」ァセ,;ァ」#,;cオ#,##ァオ,+##+,=◆#+,#/ゥオ,>###,51Gカ
1240 DATA 9,1,15,'#」',.う、+,+3」ャ,+3」オ,.き、f,+3」ァ,+3」」,.う、#,+3」」,+3」#,>ャルセ
1250 '●●●● STAGE CLEAR ●●●●
1260 INTERVALOFF:A=USR1(0)
1270 PLAY"T120O4V15L16C4R64C.C+.D.D+4"
1280 LOCATE3,10:PRINT"CONGRATULATIONS!"
1290 FORI=0TO3000:NEXT
1300 ST=ST+1:IFST=15THEN1320ELSE120
1310 '●● ALL STAGE CLEAR ●●
1320 SCREEN1,,1:WIDTH29:COLOR15,1,1
1330 PLAY"V15O6L4C05B8AG8FE8D."
1340 PLAY"BA8G4A8B8O6C05G2"
1350 RESTORE2090:FORI=0TO3:READX,Y,A$:LOCATEX,Y:PRINTA$
1360 FORJ=0TO1500:NEXTJ,I:END
1370 '●●●● FIELD SET ●●●●
1380 CLS:LOCATE0,0:PRINT"hghghghghghghghghghghg";
1390 LOCATE0,23:PRINT"fefefefefefefefefefefe";
1400 FORI=1TO21STEP2:AD=&H1800+I*32
1410 VPOKEAD,102:VPOKEAD+21,101
1420 VPOKEAD+32,104:VPOKEAD+53,103
1430 NEXT
1440 FORI=-1TO22:FORJ=21TO30:VPOKEVA+I*32+J,98:NEXTJ,I
1450 RESTORE2050:FORI=0TO7:READY,A$
1460 LOCATE23,Y:PRINTA$;:NEXT:RETURN
1470 '●●●● SPRITE SET ●●●●
1480 RESTORE1610:FORI=1TO2:B$="":FORJ=0TO31
1490 READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1500 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1510 '●●● CHARACTER SET ●●●●
1520 FORI=0TO&H7FF:VPOKE&H2000+I,&HF1:VPOKE&H2800+I,&HB1:VPOKE&H3000+I,&H71:NEXT
1530 FORI=86TO123:FORJ=I*8TOI*8+7
1540 READA$:VPOKEJ,VAL("&H"+A$)
1550 NEXT:FORJ=I*8TOI*8+7
1560 READA$:A=VAL("&H"+A$)
1570 VPOKE&H2000+J,A:VPOKE&H2800+J,A:VPOKE&H3000+J,A
1580 NEXTJ,I
1590 FORI=0TO&H7FF:A=VPEEK(I):VPOKEI+&H800,A:VPOKEI+&H1000,A:NEXT:RETURN
1600 '●●●● SPRITE DATA ●●●●
1610 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07
1620 DATA E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
1630 DATA 07,18,20,40,48,84,82,80,80,82,84,48,40,20,18,07
1640 DATA E0,18,04,02,12,21,41,01,01,41,21,12,02,04,18,E0
1650 '●●● CHARACTER DATA ●●●
1660 DATA 00,01,00,00,02,06,06,06,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1670 DATA 00,C0,60,60,60,20,30,30,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1680 DATA 04,0C,08,08,10,20,00,00,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1690 DATA 30,18,18,08,0C,06,00,00,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1700 DATA 00,7F,40,41,46,41,40,4C,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1710 DATA 00,FC,06,82,42,1A,32,62,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1720 DATA 43,41,46,5C,40,40,7F,00,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1730 DATA C2,02,C2,72,02,02,FE,00,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1740 DATA 00,0E,38,60,78,6D,7E,63,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1750 DATA 00,F8,6C,6C,CC,98,78,30,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1760 DATA 00,1F,11,1F,11,11,1F,00,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1770 DATA 00,F0,10,F0,10,10,F0,00,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2,F2
1780 DATA FF,EE,BC,FC,BC,BC,54,AA,FE,FE,FE,FE,FE,FE,1E,1E
1790 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,F7,F7,00,EC,EC,6C,6C,1E,EC,EC,EC
1800 DATA 7F,7F,FE,FE,FE,F7,F7,00,EC,EC,EC,6E,6C,1E,EC,EC,EC
1810 DATA FF,ED,BB,DF,9F,BF,DF,9F,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
1820 DATA FF,B6,6C,F8,F8,F8,F8,F8,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
1830 DATA BF,DF,9F,BF,DF,2A,55,AA,FE,FE,FE,FE,FE,1E,1E,1E
1840 DATA F8,F8,F8,F8,F8,A8,54,AA,FE,FE,FE,FE,FE,1E,1E,1E
1850 DATA 78,67,4E,18,84,0C,1F,3F,EC,EC,EC,EC,AC,AC,AC,AC
1860 DATA 1F,C7,03,00,01,00,F8,F8,EC,EC,EC,EC,EC,EC,AC,AC
1870 DATA 3F,1F,0C,04,80,C0,E0,00,AC,AC,AC,AC,EC,EC,EC,EC
1880 DATA F8,F8,00,00,01,03,07,00,AC,AC,EC,EC,EC,EC,EC,EC
1890 DATA 78,67,4E,18,80,00,1F,1F,EC,EC,EC,EC,EC,AC,AC,AC
1900 DATA 1F,C7,03,00,21,30,F8,FC,EC,EC,EC,EC,AC,AC,AC,AC
1910 DATA 1F,1F,00,00,80,C0,E0,00,AC,AC,AC,AC,EC,EC,EC,EC
1920 DATA FC,F8,30,20,01,03,07,00,AC,AC,AC,AC,EC,EC,EC,EC
1930 DATA 00,00,3F,3F,3D,3D,33,3F,E4,E4,E4,E4,E4,E4,E4,E4
1940 DATA 01,03,FC,FC,F4,F4,CC,FC,74,74,E7,E7,E7,E7,E7,E7
1950 DATA 3F,3F,3D,3D,33,3F,3F,7F,E4,E4,E4,E4,E4,E4,74,74
1960 DATA FC,FC,F4,F4,CC,FC,FF,FF,E7,E7,E7,E7,E7,E7,74,74
1970 DATA 1F,C7,03,00,01,00,F8,F8,EC,EC,EC,EC,EC,EC,AC,AC
1980 DATA 1F,C7,03,00,21,30,F8,FC,EC,EC,EC,EC,AC,AC,AC,AC
1990 DATA 7F,7F,7F,00,F7,F7,F7,00,EC,EC,EC,EC,EC,EC,EC,EC
2000 DATA 00,07,1F,1F,37,3B,7D,7F,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
2010 DATA 00,E0,F8,F8,EC,DC,BE,FE,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
2020 DATA 7F,7D,3B,37,1F,1F,07,00,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
2030 DATA FE,BE,DC,EC,F8,F8,E0,00,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
2040 '●●●● STRINGS DATA ●●●●
2050 DATA 2,VWZ[^_,3,XY¥]`a
2060 DATA 8," STAGE ",9,"     "
2070 DATA 14,"A:AGAIN",15,"E:END  "
2080 DATA 20,"クレイジ゛- ",21,"   SOFT"
2090 DATA 5,3,CONGRATULATIONS !!
2100 DATA 3,8,You Finished This Game !
2110 DATA 8,13,PRESENTED by
2120 DATA 8,17,クレイジ゛- SOFT
```

★プログラム・コーナーにプログラムを送りたいのですが，新しいディスクがないので送れません。どうしたらいいのですか？（鹿児島県出水市・**瀬渡宏和13才**）……**【編：中古のディスクやカセット・テープでもかまいませんよ。】**

MSX2用

ボール BALL ボム BOMB

一木　哲也



内容

矢印のついているブロックをボールに押しつけ，ボールを動かし，他のボールに当ててください。

遊びませう

スペース・キーを押してゲームをスタートさせた瞬間，君は私の分身になる。えっ誰かって？私はこのゲームの主人公，まだ名もない16×16，16色のキャラだ。

さて，私はカーソル・キーで動く。そう，言うとおりにね。矢印のブロックあるだろ？そう，それだ。私にはそれしか押すことができない。ボールに押しつけるとボールが矢印のほうに動くだろ？それを利用して他のボールにボールをぶつけると，その二つは消える。そうそう，やればできるじゃないか。もうやることはわかったろ。それじゃ……。

死ぬ条件

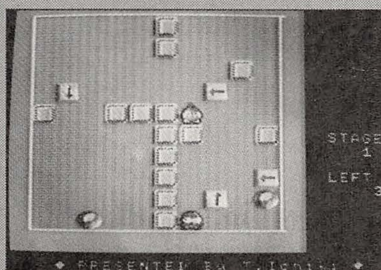
あ，ここにいやがった。この〜っスライムみたいな頭しやがって，にやけてんじゃねえ！おっと危ない。こいつにぶつかると死んじまう。自殺用くらいにしかならねえな。それじゃこれで…げっ！ボールをぶつけても死ぬのか？なに？生命体反応爆弾？それじゃ私のほうにころがってくるとヤバイな…げっ外にだしただけで死ぬんじゃねえか！なに？外に生き物がいるからだと？フザけんなっ！

《第1表》変数表

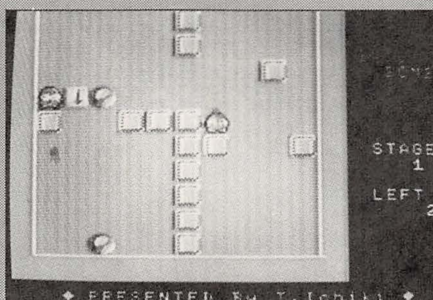
Z，ZZ，Z(x，y)…	画面用
A%〜I%……	キャラクター
ME……	面数
MY……	自分の数
X，Y……	自分の座標
XX，YY……	座標の増分
BS……	ボールの数

その他

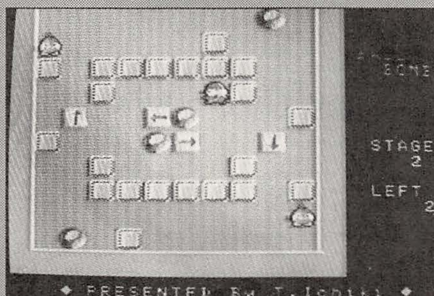
オールBASICなので打ち込んでRUN。じつは，MSX2ではじめてのゲーム作りにチャレンジしたのでいろいろ苦労はありましたが，とくに，画面に何のキャラが置いてあるかが読めないところ（もっともテクニックしだいでしょうが）でした。改造は，面データくらいでしょう。



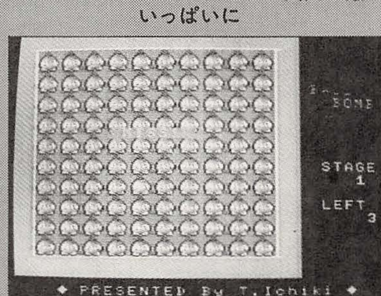
▲《写真1》ゲーム・スタート!!まん中下にいるのが自分のキャラクターだ!!



◀《写真2》やった!!このブロックを押すとラウンド・クリアだ



▶《写真3》さあ，これは2面だ！タイムは関係ないのでじっくり考えよう



▼《写真4》しまった!!ミスしてしまった!!画面は敵でいっぱいに

★影さんの計画：①編さんのサイフから10万円ぬきとる。②それで××本&××ビデオをたくさん買う。最後につぐ美さんを嫁にもらう。ですよね。（香川県善通寺市・輝く印刷屋14才）……【影：①番にはかなり無理があるゾ!!】

BALL BOMBのプログラム・リスト

```
10 'HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH
   HHH               BALL BOMB  /  By T.Ichiki  /  S62.5.7                         HHH
   HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH
20 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,,0:DEFINT A-Z:COLOR=NEW:OPEN"GRP:"AS#1
30 A=66:DIM A%(A),B%(A),C%(A),D%(A),E%(A),F%(A),G%(A),H%(A),I%(A),Z(9,9)
40 GOSUB 1040
50 '●● TITLE                                                          < < <
60 FOR I=0 TO 128 STEP 2:LINE(I,I)-(256-I,256-I),7,B:NEXT:COLOR 9
70 PSET(84,90),0:PRINT #1," BALL BOMB "
80 PSET(80,120),0:COLOR 13,11:PRINT #1," Push SPACE "
90 IF INKEY$=CHR$((INT(TIME/10)*2+1)MOD2+2) THEN ME=MM:GOTO 110
100 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN 90 ELSE ME=1
110 PLAY "T","T","T":COLOR ,0:CLS:MY=3
120 GOSUB 680
130 '●● MAIN                                                           < < <
140 S=STICK(0) OR STICK(1):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5):IF S=0 THEN 280
150 I=X+XX:J=Y+YY:IF I>9 OR I<0 OR J>9 OR J<0 THEN 280
160 IF Z(X+XX,Y+YY)=0 THEN X=X+XX:Y=Y+YY:FOR A=0 TO 49:NEXT:GOTO 270
170 IF Z(X+XX,Y+YY)=1 THEN 590 ELSE IF Z(X+XX,Y+YY)<5 THEN 280
180 I=X+XX*2:J=Y+YY*2:IF I>9 OR I<0 OR J>9 OR J<0 THEN 280
190 Z=Z(I,J):ZZ=Z(X+XX,Y+YY):IF (Z<>0)*(Z<>4) THEN 280
200 X=X+XX:Y=Y+YY:I=X+XX:J=Y+YY:Z(X,Y)=0:ON ZZ-4 GOSUB 230,240,250,260
210 IF Z=4 THEN 290
220 GOTO 270
230 COPY F%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:Z(I,J)=5:RETURN
240 COPY G%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:Z(I,J)=6:RETURN
250 COPY H%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:Z(I,J)=7:RETURN
260 COPY I%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:Z(I,J)=8:RETURN
270 COPY C%,0 TO ((X-XX)*16+16,(Y-YY)*16+16),0
280 COPY A%,0 TO ( X    *16+16, Y    *16+16),0:GOTO 140
290 '●● BALL                                                           < < <
300 COPY C%,0 TO ((X-XX)*16+16,(Y-YY)*16+16),0
310 COPY A%,0 TO (X*16+16,Y*16+16),0:XX=(ZZ=5)-(ZZ=6):YY=(ZZ=7)-(ZZ=8)
320 COPY E%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:Z(I,J)=4
330 A=I+XX:B=J+YY:IF A>9 OR A<0 OR B>9 OR B<0 THEN 590
340 IF Z(A,B)=0 THEN COPY C%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:ELSE 360
350 Z(I,J)=0:I=A:J=B:IF I=X AND J=Y THEN 590 ELSE 320
360 K=Z(A,B):IF K=3 THEN 140
370          IF K>4 THEN 140
380          IF K=1 THEN 590
390 '●● NICE                                                           < < <
400 COPY C%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:COPY C%,0 TO (A*16+16,B*16+16),0
410 Z(A,B)=0:Z(I,J)=0:PLAY"SM5500L3208BGAFGEFDECDC07BAG08E8"
420 IF PLAY(0) THEN 420 ELSE BS=BS-2:IF BS>0 THEN 140
430 LINE(0,0)-(192,192),11,BF:PSET(72,92),0:COLOR 5,11
440 PRINT #1,"Clear!":PLAY"V1404L8EFEGFEDC4","V1404L8DCDEDCFG4":COLOR 15,0
450 IF ME<10 THEN ME=ME+1:FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO 120
460 '●● ENDING                                                         < < <
470 FOR I=0 TO 2999:NEXT:CLS:FOR I=0 TO 240 STEP 16:FOR J=0 TO 2
480 COPY C%,0 TO (I,J*16+82),0:NEXT J,I:FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
490 FOR I=0 TO 248 STEP 4:COPY A%,0 TO (I,98),0:IF I=120 THEN GOSUB 570
500 FOR J=0 TO 99:NEXT:COPY C%,0 TO (I,98),0:NEXT
510 LINE(0,70)-(256,212),1,BF:A$="T96":PLAY A$,A$,A$
520 A$="O2DO3DO4DO5D":P3$="V13L8"+A$+A$+A$+A$:A$="EGEFEEDD":B$=A$+"EEDDC2"
530 A$=A$+"CDCFR2":P1$="S8M7000O5L8"+A$:P2$="V12O5L8"+A$
540 PLAY P1$,P2$,P3$:PLAY B$,B$,P3$
550 FOR I=0 TO 13:PSET(44,70+I*8),0:READ A$:PRINT #1,A$:FOR J=0 TO 199:NEXT J,I
560 IF PLAY(0) THEN 560 ELSE FOR I=0 TO 9999:NEXT:COLOR 15,0:CLS:GOTO 50
570 COLOR 4,15:RESTORE 1590:FOR A=0 TO 4:PSET(44,34+A*8),0
580 READ A$:PRINT #1,A$:NEXT:FOR J=0 TO 1999:NEXT:MM=1:RETURN
590 '●● MISS                                                           < < <
600 COPY C%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0:PLAY"SM1000O2L8EEDDL16CCCCC8O1D6"
610 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:COPY B%,0 TO (J*16+16,I*16+16),0:NEXT J,I
620 PSET(68,76),0:COLOR 14,5:PRINT #1," MISS! "
630 FOR I=0 TO 2999:NEXT:MY=MY-1:IF MY>0 THEN 120
640 '●● GAME OVER                                                      < < <
650 COLOR 4,0:CLS:PSET(92,102),0:PRINT #1,"GAME OVER"
660 PLAY"SM1000O3L8EEDDCCDDEEDDEEL16DDDDC1.","O5L4V10CDEFGFEDO3C2"
670 IF PLAY(0) THEN 670 ELSE CLS:MM=ME:GOTO 50
680 '●● WRITE SCREEN                                                   < < <
690 LINE(0,0)-(192,192),13,BF:LINE(15,15)-(176,176),15,B
700 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:COPY C%,0 TO (I*16+16,J*16+16),0
710 Z(J,I)=0:NEXT J,I:ON ME GOSUB 730,740,750,760,770,780,790,800,810,820
720 GOTO 830
730 RESTORE 1370:RETURN
740 RESTORE 1390:RETURN
750 RESTORE 1410:RETURN
760 RESTORE 1430:RETURN
770 RESTORE 1450:RETURN
780 RESTORE 1470:RETURN
790 RESTORE 1490:RETURN
800 RESTORE 1510:RETURN
810 RESTORE 1530:RETURN
820 RESTORE 1550:RETURN
830 READ X,Y:COPY A%,0 TO (X*16+16,Y*16+16),0
840 FOR I=0 TO 9:READ A$:A$=RIGHT$("0000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),10)
850 FOR J=0 TO 9:IF MID$(A$,J+1,1)="0" THEN NEXT J,I:GOTO 870
860 Z(J,I)=3:COPY D%,0 TO (J*16+16,I*16+16),0:NEXT J,I
870 FOR I=5 TO 8:READ A:IF A=0 THEN NEXT:GOTO 890
880 FOR J=1 TO A:READ K,L:Z(K,L)=I:ON I-4 GOSUB 930,940,950,960:NEXT J,I
890 READ A:IF A THEN FOR I=1 TO A:READ K,L:Z(K,L)=1 ELSE 910
900 COPY B%,0 TO (K*16+16,L*16+16),0:NEXT
910 READ BS:IF BS THEN FOR I=1 TO BS:READ K,L:Z(K,L)=4 ELSE 970
920 COPY E%,0 TO (K*16+16,L*16+16),0:NEXT:GOTO 970
930 COPY F%,0 TO (K*16+16,L*16+16),0:RETURN
940 COPY G%,0 TO (K*16+16,L*16+16),0:RETURN
950 COPY H%,0 TO (K*16+16,L*16+16),0:RETURN
960 COPY I%,0 TO (K*16+16,L*16+16),0:RETURN
970 COLOR 8 ,0:PSET(200,42) ,0:PRINT #1,"BALL"
980 COLOR 13  :PSET(216,52) ,0:PRINT #1,"BOMB"
990 COLOR 7   :PSET(208,102),0:PRINT #1,"STAGE"
1000            PSET(208,132),0:PRINT #1,"LEFT"
```

★我，東陽中では2人が相ついでＯＦに載ってしまったので「ボールペンネーム中村」対「サラマンダ土居」の戦いがつづいている。(岡山県倉敷市・**青き星ルウイネル14才**)……【**編**：これで三つどもえの戦いに発展か？】

```
1010 COLOR 9   :PSET( 32,200),0:PRINT #1,"◆ PRESENTED By T.Ichiki ◆"
1020 COLOR 15  :PSET(224,112),0:PRINT #1,ME:PSET(232,142),0:PRINT #1,MY
1030 RETURN
1040 '●● CHARACTER                                                  < < <
1050 RESTORE 1180:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 66:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1060 ON I+1 GOSUB 1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160
1070 NEXT J,I:RETURN
1080 A%(J)=A:RETURN
1090 B%(J)=A:RETURN
1100 C%(J)=A:RETURN
1110 D%(J)=A:RETURN
1120 E%(J)=A:RETURN
1130 F%(J)=A:RETURN
1140 G%(J)=A:RETURN
1150 H%(J)=A:RETURN
1160 I%(J)=A:RETURN
1170 '●● DATA                                                       < < <
1180 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,5555,1151,1511,5555,5454,6916,9169,5454,
5155,9696,9996,5515,1654,6666,6969,5491,1955,6966,6969,5591,6651,F6FF,FF6F,1499,
6F51,FF1F,FFFF,15F9
1190 DATA 6F51,FFFF,FFF1,14F9,1655,F6FF,FF6F,5591,6651,6666,9669,1199,6919,6669,
6969,6166,1651,6966,9696,1491,1155,6699,9966,5511,6651,1166,6611,1466,1155,5511,
1155,5511,0000
1200 DATA 0010,0010,5454,5154,5454,5454,5555,1D55,5515,5555,5454,5154,54D1,5454,
5555,1D51,1511,5555,5454,881D,8188,5454,5155,D8DD,88D8,5515,1D54,DDDD,888D,5481,
1D55,D8FF,FFD8,5581
1210 DATA DF51,FDF1,1F8F,14F8,DF51,FDFF,FF8F,15F8,DF51,FDD8,D8DF,14F8,DD51,DDDD,
DDD8,1588,1654,DDDD,888D,5461,1755,6676,6766,5571,1754,7177,7717,5471,5155,1511,
1151,5515,0000
1220 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,5555,5555,5555,5555,5454,5454,5454,5454,
5555,5555,5555,5555,5454,5454,5454,5454,5555,5555,5555,5555,5454,5454,5454,5454,
5555,5555,5555,5555
1230 DATA 5454,5454,5454,5454,5555,5555,5555,5555,5454,5454,5454,5454,5555,5555,
5555,5555,5454,5454,5454,5454,5555,5555,5555,5555,5454,5454,5454,5454,5555,5555,
5555,5555,0000
1240 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,FE55,FEFE,FEFE,55FE,E15F,E1E1,E1E1,E4E1,
1F5E,FFFF,FFFF,15FE,EF5F,EEEE,EEEE,E4E1,1F5E,EEEE,EEEE,15EE,EF5F,EEEE,EEEE,E4E1,
1F5E,EEEE,EEEE,15EE
1250 DATA EF5F,EEEE,EEEE,E4E1,1F5E,EEEE,EEEE,15EE,EF5F,EEEE,EEEE,E4E1,1F5E,EEEE,
EEEE,15EE,EF5F,EEEE,EEEE,E4E1,1E5E,1E1E,1E1E,E511,E155,E1E1,E1E1,54EE,5555,5555,
5555,5555,0000
1260 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,5555,CC55,55CC,5555,5454,CCCC,CCCC,5454,
5C55,FFCC,CCFC,55C5,CC54,FFFF,CCFF,54CC,CC55,FFFF,22FC,5522,CF5C,FFFF,22F2,2422,
CF5C,FFFF,2222,2522
1270 DATA CF5C,F2FF,2322,3433,CC5C,22FC,3323,35F3,CC54,22C2,3F33,54F3,CC55,2222,
FF33,5533,5C54,2322,FF3F,5434,5555,2322,333F,5555,5454,2354,5433,5454,5555,5555,
5555,5555,0000
1280 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,DD5D,DDDD,DDDD,D5DD,AA5D,AAAA,AAAA,D4AA,
AA5D,FFFF,AAAA,D5AA,AF5D,FFFF,AAAA,D4AA,AF5D,BBF8,BBBB,D5BB,AF5D,BB98,BBBB,D4BB,
A95D,8898,8888,D58B
1290 DATA A65D,6688,6666,D46B,AA5D,BB66,BBBB,D5FB,AA5D,BBA6,BBBB,D4FB,AA5D,BBAB,
BFBB,D5FB,AA5D,BBAB,FFBF,D4FB,AA5D,BBAB,BBBB,D5BB,DD5D,DDDD,DDDD,D4DD,5555,5555,
5555,5555,0000
1300 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,DD5D,DDDD,DDDD,D5DD,AA5D,AAAA,AAAA,D4AA,
AA5D,FFFF,AAAA,D5AA,AF5D,FFFF,AAAA,D4AA,AF5D,BBFA,8BBB,D5BB,AF5D,BBFB,88BB,D4BB,
A95D,8898,8888,D58B
1310 DATA A65D,6666,8866,D46B,AA5D,BBAB,66BB,D5FB,AA5D,BBAB,6BBB,D4FB,AA5D,BBAB,
BFBB,D5FB,AA5D,BBAB,FFBF,D4FB,AA5D,BBAB,BBBB,D5BB,DD5D,DDDD,DDDD,D4DD,5555,5555,
5555,5555,0000
1320 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,DD5D,DDDD,DDDD,D5DD,AA5D,AAAA,AAAA,D4AA,
AA5D,F9FF,AA6A,D5AA,AF5D,99FF,AA86,D4AA,AF5D,88F8,6B86,D5BB,AF5D,B8FB,BB6B,D4BB,
AF5D,B8FB,BB6B,D5BB
1330 DATA AA5D,B8AB,BB6B,D4BB,AA5D,B8AB,BB6B,D5FB,AA5D,B8AB,BB6B,D4FB,AA5D,B8AB,
BF6B,D5FB,AA5D,B8AB,FF6F,D4FB,AA5D,BBAB,BBBB,D5BB,DD5D,DDDD,DDDD,D4DD,5555,5555,
5555,5555,0000
1340 DATA 0010,0010,5454,5454,5454,5454,DD5D,DDDD,DDDD,D5DD,AA5D,AAAA,AAAA,D4AA,
AA5D,F9FF,AA6A,D5AA,AF5D,F9FF,AA6A,D4AA,AF5D,B8FA,BB6B,D5BB,AF5D,B8FB,BB6B,D4BB,
AF5D,B8FB,BB6B,D5BB
1350 DATA AA5D,B8AB,BB6B,D4BB,AA5D,B8AB,BB6B,D5FB,AA5D,88A8,6B86,D4FB,AA5D,88AB,
BF86,D5FB,AA5D,B8AB,FF6F,D4FB,AA5D,BBAB,BBBB,D5BB,DD5D,DDDD,DDDD,D4DD,5555,5555,
5555,5555,0000
1360 '●● FLOOR                                                      < < <
1370 DATA 6,9,010,010,002,000,270,019,010,010,010,010
1380 DATA 2,7,3,9,7,0,1,7,8,1,1,3,1,6,4,2,9,8,2,9
1390 DATA 6,3,000,008,2FC,084,001,200,084,0FD,000,040,1,4,4
1400 DATA 1,5,5,1,1,4,1,8,5,2,0,1,9,8,4,8,0,5,4,4,5,1,9
1410 DATA 4,5,201,000,000,0FE,000,002,002,000,000,301,1,5,5,2,1,1,6,6
1420 DATA 5,8,2,2,7,2,8,7,7,7,8,0,3,0,4,3,6,5,4,4,7,0,7,4,4,8,5,8
1430 DATA 0,0,000,002,004,008,010,020,040,000,100,200
1440 DATA 1,6,5,1,3,4,1,4,3,1,5,6,1,9,9,2,4,4,5,5
1450 DATA 9,9,000,000,212,005,080,004,282,121,000,000,2,3,4,5,4
1460 DATA 2,4,5,6,5,2,3,6,5,6,2,4,3,6,3,2,1,1,8,8,4,2,2,7,2,2,7,7,7
1470 DATA 6,4,258,042,002,092,010,006,090,080,200,030,3,2,4,7,2,6,3
1480 DATA 0,2,6,6,2,8,2,2,2,5,2,3,4,7,3,7,1,0,4,4,0,0,2,7,3,1,8
1490 DATA 3,0,208,00A,000,0A0,110,200,002,004,148,201,3,3,1,5,1,7,5
1500 DATA 3,6,3,2,6,5,6,3,2,0,3,3,4,5,3,6,2,4,0,2,7,2,8,4,5,7,2,5,0,4,9
1510 DATA 6,4,000,23A,200,002,062,020,108,001,200,040,2,7,3,8,6,1,6,3
1520 DATA 2,2,1,7,6,3,8,0,8,2,3,2,3,3,3,5,3,7,1,4,3,0,6,2,8,5,7,8
1530 DATA 9,9,000,000,000,000,055,0AB,000,000,080,000,4,8,2,1,3,3,3
1540 DATA 1,6,0,3,0,4,2,3,8,7,2,2,6,0,7,4,0,1,1,0,5,2,5,7,2,8,0,7,9
1550 DATA 4,8,048,068,058,048,048,000,000,000,201,303,0,1,5,6,3,1,6,3,6,9,6
1560 DATA 1,7,6, 10,0,0,0,1,0,2,0,3,0,4,1,0,1,2,1,4,2,0,2,4
1570 DATA        10,7,0,8,0,7,1,9,1,7,2,9,2,7,3,9,3,7,4,8,4
1580 '●● MESSAGE                                                    < < <
1590 DATA "                    ","      FANTASTIC!      "
1600 DATA "                    "," You are best player! "
1610 DATA "                    ":'◆◆ DATA / SPACE ハ 21 コ。
1620 DATA " But your play isn't  ","  over.You must play  "
1630 DATA "  new puzzle.This is  ","  making now.Is this  "
1640 DATA "   puzzle difficult?  "," I am happiness if    "
1650 DATA "    you played happy. ","                      "
1660 DATA " I'm a bad programer  "," and I'm bad at using "
1670 DATA "  English.            ","                      "
1680 DATA "       Good-bye       ","                      "
1690 '

                    > Thank you ! <
```

★あーよく寝た。ん!?もうこんな時間じゃないか，さー寝るとするか／（京都市・**京都市立春日丘中学校2年6組6番13才**）……【**影**：この気持ちよくわかる!!**編**：Yu-You先生や見城先生にも相通じる点がありますね。】

MZ-80/K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

雷神(らいじん)の城郭(じょうかく)

米川　敏之



序　幕

奪われし先祖代々伝わる秘蔵の巻き物，我手に奪い返すべし。

作　法

[.]，[/] で左右移動，[X]，[Z] でジャンプおよび刀をふります。また，上昇中に[X]を押すと下降します。

それででてくる敵を殺(き)ればいいのですが，殺れるのは敵の正面か背後または真下にいるときだけです。

敵は4種類いて，それぞれ決まった動きをします。得点は敵の種類や，殺ったところによってちがいます。得点が一番高いのは空中で正面か背後から殺ったときで，一番低いのは地上で真下から殺ったときです。

自分は最初5人いて，5,000点ごとに1人増えます。敵にぶつかるか，炎または手裏剣にやられてＬＩＦＥが0になったらゲーム・オーバーです。

改　造

6000行からのＤＡＴＡは，何面に敵が何人どんな順番にでてくるかというものです。だから，ここを変えれば，面のパターンがちがってきます。

終　幕

今回は，ＫＥＭＵＮＰＡシリーズとはちがい，音楽もちょっと日本的でキャラクターも大き目にしてみましたが，どんなもんでしょうか。私としては気に入ってるのですが……。

●参考●

ベーマガ84年「ＢＡＴＴＬＥ ＭＥＴＥＯＲ」

《第1表》変数表

MU$	BGM
KY, KE, A$	KEY
X, Y	自分の座標
TX, TY	敵の座標
TS	敵の得点
SC	スコア
RO	ラウンド数
MN	LIFE数
CA$( )	自分のキャラ
TA$( )	敵のキャラ

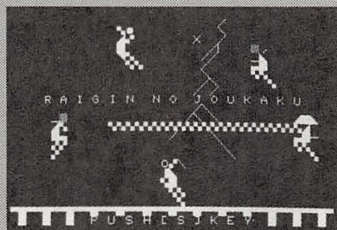
CHECKER FLAG

編：影の伝説もどきといったところですかね。

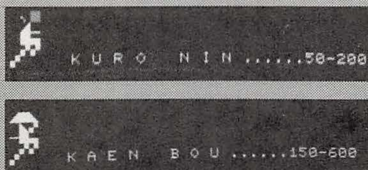
Dr.D：最近は，パソコン・ゲームやビデオゲームを題材にしたものが増えてきたようだな。

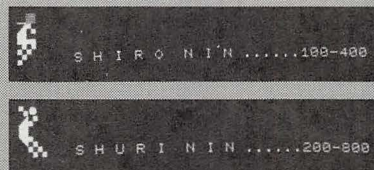
編：そういう点ではおもしろいゲームになっていますが，やっぱり，ベーマガらしいアイデアに富んだゲームを期待したいですね。

Dr.D：うむ，リストも短めでな。

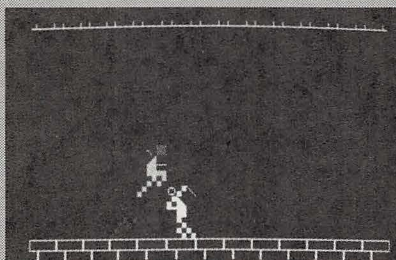


▲《写真1》日本的音楽が流れて，ゲームはスタートするんだぞ



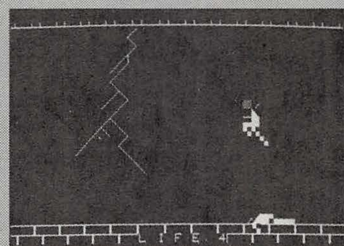


▲《写真2》ほら，こんな敵が出現するんだ。がんばれ！



▶《写真3》でたな，黒忍。こっちはこのすぐれた刀があるぜ

▼《写真4》おっと，敵にぶつかってしまった！地上に倒れてしまったぞ



★影さん，毎晩，アイラブ・ビンボーを歌ってませんか？ときどき，影さんのすてきな声が聞こえますよ。(神奈川県大和市・山崎清彦13才)……【影：私の悲さんな話を聞いてください…。一同：♪ビンボー，ビンボー…。】

雷神の城郭のプログラム・リスト

```
10 GOSUB2000:GOSUB3000:GOSUB2280
49 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+M E I N-+
50 MUSIC"‾"+MID$(MU$,MU,1)+"0":MU=MU+1:IFMU=137THENMU=1
55 GETA$:IFA$=""THEN160
60 KY=ASC(A$)
70 KE=(KY>=46)+(KY>=47)+(KY>=65)+(KY=90):ON-KEGOTO90,110,130,1000
90 IF(XX=3)*(YY=0)THENCA=1:XX=-3:XK=XX:GOTO160
100 IFYY<>0THENXK=-3:CA=7
105 GOTO160
110 IF(XX=-3)*(YY=0)THENCA=4:XX=3:XK=XX:GOTO160
120 IFYY<>0THENXK=3:CA=10
125 GOTO160
130 IFYY<>0THENYY=4:GOTO160
140 YY=-4:MUSIC"E0FBG":CA=7:IFXK=3THENCA=10
160 CURSORX,Y:PRINTCA$(0);:X=X+XX:Y=Y+YY
170 IFY=17THEN210
180 IFY<2THENYY=4:GOTO210
190 IF(Y>17)*(YY=4)THENYY=0:CA=CA-6:Y=17:IFXK<>XXTHENXX=XX*-1:XK=XX
210 IFX<9THENX=6:GOTO220
215 IFX>27THENX=30
220 CURSORX,Y:PRINTCA$(CA);
230 IF(CA=7)+(CA=10)THEN250
240 CA=CA+1:IF(CA=3)+(CA=6)THENCA=CA-2
250 IFSP>1THENSP=SP-1:MUSIC"R3":GOTO280
270 CURSORTX,TY:PRINTCA$(0);:TX=TX+X1:TY=TY+Y1
275 IF(X=TX)*(Y=TY)THEN1300
280 IFX<9THEN302
290 IFX>27THEN304
295 IFSP>1THEN50
300 ONTEGOTO310,400,500,650
301 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-G.M O V E-+
302 USR($8300):USR($8300):USR($8300):X=X+3:CURSOR0,22:PRINTCB$(UK);
303 CURSOR0,0:PRINTCB$(11);:GOTO295
304 USR($8400):USR($8400):USR($8400):X=X-3:CURSOR36,22:PRINTCB$(UK);
305 CURSOR36,0:PRINTCB$(11);:GOTO295
309 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-T E K I 1-+
310 TS=100:IF(TY<2)+(TY>15)THENY1=Y1*-1:GOSUB370
340 IFTX<0THENTX=0:TY=1+4*(INT(RND(1)*4)):X1=3:Y1=4:TA=2:GOTO355
350 IFTX>36THENTX=36:TY=1+4*(INT(RND(1)*4)):X1=-3:Y1=4:TA=1
355 CURSORTX,TY:PRINTTA$(TA);
360 IF(TX=X)*(TY=Y)THEN1300
365 GOTO50
370 UG=INT(RND(1)*3):IF(UG<>1)+(TY<2)THENRETURN
375 X1=X1*-1:IFTA=1THENTA=2:RETURN
380 TA=1:RETURN
399 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-T E K I 2-+
400 TS=200:IFTY>15THENY1=-4:UG=INT(RND(1)*3):GOSUB445
410 IF(TX<3)+(TX>35)+(TY<1)THENGOSUB475
420 CURSORTX,TY:PRINTTA$(TA);
430 IF(TX=X)*(TY=Y)THEN1300
440 GOTO50
445 IFUG=2THENX1=0:RETURN
450 IFUG=1THENX1=X1*-1:GOTO465
460 RETURN
465 IFTA=3THENTA=4:RETURN
470 TA=3:RETURN
475 TX=INT(RND(1)*10)*3+3:TY=1:Y1=4
480 X1=3:TA=4:IFTX-X>0THENX1=-3:TA=3
490 RETURN
499 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-T E K I 3-+
500 TS=300:IF(TY<2)+(TY>15)THENY1=Y1*-1
520 IFTX<0THENTX=0:TY=1+4*(INT(RND(1)*4)):X1=3:Y1=4:TA=6:GOTO540
530 IFTX>36THENTX=36:TY=1+4*(INT(RND(1)*4)):X1=-3:Y1=4:TA=5
540 CURSORTX,TY:PRINTTA$(TA);
550 IF(TX=X)*(TY=Y)THEN1300
570 QE=INT(RND(1)*8):IF(QE<>0)+(TX<3)+(TX>33)THEN50
580 FD=0:FF=1:IFX1=3THENFF=-1:FD=36
590 FORI=TX-3*FFTOFDSTEP-3*FF:CURSORI,TY+1:PRINT"▚▚▚";:MUSIC"_C0":NEXT
600 IF(TY=Y)*(((FF=1)*(TX>X))+((FF=-1)*(TX<X)))THEN1300
610 FORI=FDTOTX-3*FFSTEP3*FF:CURSORI,TY+1:PRINT"   ";:NEXT:GOTO50
649 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-T E K I 4-+
650 TS=400:IFTY>17THENGOSUB780
660 IF(TX<3)+(TX>35)THENGOSUB800
665 TA=8:IFTX-X>0THENTA=7
670 CURSORTX,TY:PRINTTA$(TA);:Y1=4
680 IF(TX=X)*(TY=Y)THEN1300
690 QE=INT(RND(1)*10):IFQE<>0THEN50
700 CURSORTX,TY:PRINTTA$(TA+2);
710 FD=2:FF=1:IFTA=8THENFF=-1:FD=35
720 FORI=TX-5*FFTOFDSTEP-2*FF:CURSORI,TY+1:PRINT" X ";:MUSIC"‾#B0‾B"
730 NEXT:IFTY=YTHEN1300
740 CURSORI,TY+1:PRINT"   ";:GOTO50
780 CURSORTX,TY-4:PRINTTA$(11);:MUSIC"C0#CD#DF"
790 CURSORTX,TY-4:PRINTCA$(0);
800 TX=INT(RND(1)*10)*3+3:TY=1+INT(RND(1)*2)*4
810 X1=-3:IFTY=1THENX1=0:RETURN
820 IFTY=5THENX1=3
830 RETURN
999 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-K A T A N A-+
1000 P1=13:P2=14:IFXK=3THENP1=15:P2=16
1010 FORI=P1TOP2:CURSORX,Y:PRINTCA$(I);:NEXT:MUSIC"‾C0‾ER‾E‾D‾F1‾#B"
1020 IF((X+XK=TX)*(Y=TY))+((X=TX)*(Y-4=TY))THENMUSICM4$:GOTO1040
1030 GOTO160
1040 IFY-4=TYTHENTS=TS/2:CURSORTX,TY:PRINTCA$(19):GOTO1055
1050 CURSORTX,TY:PRINTCA$(0);
1055 IFYY<>0THENTS=TS*2
1060 CURSORTX-1,TY+2:PRINTTS;:MUSIC"R5":CURSORTX-1,TY+2:PRINT"    ";
1065 X1=-3:Y1=4:SP=ST:SC=SC+TS:IFSC>=5000*UFTHENMN=MN+1:UF=UF+1:GOSUB1095
1068 P=P+1:TE=TK(P):IFP=NN+1THEN1110
1070 ONTEGOTO1075,1080,1085,1090
1075 TA=1:TX=37:GOTO160
1080 TA=3:TY=1:TX=INT(RND(1)*10)*3+3:GOTO160
1085 TA=5:TX=37:GOTO160
1090 TA=7:TY=1:TX=INT(RND(1)*10)*3+3:GOTO160
1095 CURSOR15,10:PRINT"1  U  P";:MUSIC"C3FBCFBAGR9R"
1098 CURSOR15,10:PRINT"      ";:RETURN
1109 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-C L A E R-+
1110 TEMPO6:MUSIC"‾D4‾E‾A9R9":CURSORX,Y:PRINTCA$(0):X=15:Y=17:P=1
1120 CURSORX,Y:PRINTCA$(2):MUSIC"R7":CURSORX,Y:PRINTCA$(7):MUSIC"R7"
1130 MUSIC"E0FBG":FORI=1TO4:CURSORX,Y:PRINTCA$(0):X=X-3:Y=Y-4
1140 CURSORX,Y:PRINTCA$(7):MUSIC"R1":NEXT:CURSORX,Y:PRINTCA$(0)
1150 CURSORX-3,Y+4:PRINTCA$(7):MUSIC"R3":CURSORX-3,Y+4:PRINTCA$(0)
1155 RO=RO+1:IFRO=11THEN1550
1160 KX=INT(RND(1)*20)+13
1170 CURSORKX,1:PRINTWW$;
1175 CURSOR10,5:PRINT"R O U N D  C L A E R";
1180 CURSOR12,10:PRINT"B O U N S  1000";:SC=SC+1000
1185 CURSOR12,13:PRINT"S C O R E ";SC
1200 CURSOR15,16:PRINT"L I F E ";MN
1210 FORI=1TO3:POKE57346,4:MUSIC"R6":POKE57346,5:MUSICM5$+M6$:NEXT:MUSIC"R5"
1230 PRINT"▣":UK=UK+1:GOSUB2315:ST=ST-1:SP=ST:GOTO50
1299 REM-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-M I S S-+-+
1300 MUSICM4$
1330 FORI=YTO17:POKE4514,I*2:USR(68):IFY=17THENI=17:GOTO1350
1340 CURSORX,Y:PRINTCA$(0);:Y=Y+1
1350 CURSORX,Y:PRINTCA$(17);:NEXT:CURSORX,Y:PRINTCA$(0);
1360 CURSORTX,TY:PRINTTA$(TA);:MN=MN-1
1365 CURSOR15,23:PRINT"L I F E ";MN
1370 CURSORX,21:PRINTCA$(18);:TEMPO6:MC$="‾E5‾#G0‾F5‾#G0‾E5‾#G0‾D5‾#G0"
1380 MUSICMC$+MC$+"A9AR5":KN=1:IFMN=0THENKN=3
1400 KX=INT(RND(1)*20)+13:FORI=1TOKN:POKE57346,4:MUSIC"R5"
1410 CURSORKX,1:PRINTWW$:POKE57346,5
1420 MUSICM5$+M6$:NEXT:MUSIC"R9"
1435 IFMN=0THEN1470
1440 PRINT"▣":SP=ST:NB=NB-1:GOSUB2320:MUSIC"R9":ONTEGOTO50,1450,1460,50
1450 TA=3:GOTO50
1460 TA=5:GOTO50
1469 REM-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-G.O V E R-+-+
1470 CURSOR12,7:PRINT"G A M E  O V E R":CURSOR13,12:PRINT"S C O R E";SC
1480 FORI=1TO2:MUSIC"F5‾#G0A5‾#G0#A5‾#G0‾D5‾#G0‾E5‾#G0‾D5‾#G0#A5‾#G0A5‾#G0"
```

MZ-1200/700

★くそ～。プログラムを作って投稿したいけど，パソコンがないのでムリだ。福井豊幸殿，パソコンを買ってから勝負だ！（滋賀県神崎郡・**カメ16才**）……【**編**：待ってます。**影**：一生勝負できないなんてこともあるな。】

```
1490 NEXT:FORI=1TO8:MUSIC"F5‾#G0#A5":NEXT:MUSIC"A9AA5‾#G0"
1500 CURSOR7,16:PRINT"T R Y  A G A I N  [ Y / N ]"
1510 GETA$:IFA$="N"THENPRINT"":END
1520 IFA$="Y"THENGS=1:GOTO10
1530 GOTO1510
1549 REM-+-+-+-+-+-+-+-+C L  D E M O-+
1550 PRINT""
1553 FORI=1TO30:HX=INT(RND(1)*36):HY=INT(RND(1)*22):CURSORHX,HY:PRINT"-"
1555 NEXT:TEMPO6:CURSOR21,15:PRINT" "
1560 FORI=19TO38:CURSORI,20:PRINT"「":NEXT
1570 FORI=19TO38:CURSORI,21:PRINT"| ";:NEXT
1580 FORI=18TO38:CURSORI,22:PRINT"| ";:NEXT:CURSOR18,21:PRINT"/ /"
1590 FORI=17TO38:CURSORI,23:PRINT"‾":NEXT
1600 CURSOR23,23:PRINT"▓":KX=10:FORI=1TO3:POKE57346,4:MUSIC"R3":LX=35:LP=2
1610 CURSORKX,1:PRINTWW$:POKE57346,5
1613 MUSICM5$+M6$:NEXT:TEMPO7:FORI=1TO3:CURSOR LX,15:PRINTCA$(0);:LX=LX-3
1615 CURSORLX,15:PRINTCA$(LP);:LP=LP+1:IFLP=3THENLP=1
1618 MUSIC"E0GBR3R":NEXT:MUSIC"R9R":CURSOR26,15:PRINTCA$(7)
1620 MUSIC"R9E0FBGR3":X=26:Y=15:FORI=1TO3:CURSORX,Y:PRINTCA$(0):X=X-3:Y=Y-4
1630 CURSORX,Y:PRINTCA$(7):MUSIC"G3R0":NEXT:XX=26
1640 FORI=1TO4:CURSORX,Y:PRINTCA$(0):USR($8300):USR($8300):USR($8300)
1650 CURSORXX,24:PRINT"▓":X=X-3:Y=Y+4
1660 CURSORX,Y:PRINTCA$(7):MUSIC"G3R0":XX=XX+3
1670 NEXT:CURSORX,Y:PRINTCA$(0):MUSIC"G4RGRGR9R#COCRC_B1_#GR9R":PRINT""
1749 REM-+-+-+-+-+-+-+-+A L L  C L+-+
1750 CURSOR0,0:PRINT"           ";:CURSOR0,23:PRINT"            ";
1760 FORI=2TO21:CURSOR0,I:PRINT"|    |";:NEXT:AS$=STR$(SC):TEMPO7
1770 DE$(0)="——————————————————————————————":REM 38コ
1775 DE$(1)="     A L L  R O U N D  C L E A R"
1780 DE$(2)="      S C O E R  "+AS$+" + 100000"
1785 DE$(3)="     T R Y  A G A I N  [ Y / N ]"
1790 DE$(4)="              RAIGIN NO JOUKAKU"
1850 FORI=37TO1STEP-1:CURSOR4,1:PRINTMID$(DE$(0),I,37):MUSIC"E0"
1855 CURSOR4,22:PRINTMID$(DE$(0),I,37);:CURSOR4,5:PRINTMID$(DE$(1),I,37);
1860 CURSOR4,11:PRINTMID$(DE$(2),I,37);:CURSOR4,17:PRINTMID$(DE$(3),I,37);
1865 CURSOR4,21:PRINTMID$(DE$(4),I,37);:NEXT:TEMPO6
1875 SC=SC+100000:CURSOR26,13:PRINT"=";SC:MUSIC"R7"
1880 FORI=1TO2:POKE57346,4:MUSIC"R6":POKE57346,5
1885 MUSICM5$+M6$:NEXT:MUSIC"R7"
1890 M7$="‾D5‾#G0‾D5‾#G0‾D5‾#G0‾E5‾#G0‾E5‾#G0‾E5‾#G0‾E5‾#G0‾E5‾F‾#G0‾F5"
1895 M8$="‾#G0‾E5‾#G0‾D5‾#G0‾D5‾#G0‾E5‾#G0‾D5‾#G0#A5":M9$=M7$+M8$
1900 FORI=1TO3:MUSICM9$:NEXT
1905 FORI=1TO2:MUSIC"‾D5‾#G0‾D5R0#A5‾#G0#A5R0A5‾#G0#A5‾#G0A5‾#G0F5":NEXT
1910 FORI=1TO2:MUSIC"‾#G0A5‾#G0A5R0#A5‾#G0#A5‾#G0‾E5‾#G0‾D5‾#G0#A5‾#G0A5"
1915 NEXT:FORI=1TO3:MUSICM9$:NEXT
1930 MUSIC"A9AA3‾#G0R9"
1940 GETA$:IFA$="N"THENPRINT"":END
1950 IFA$="Y"THENGS=1:GOTO10
1960 GOTO1940
1999 REM-+-+-+-+-+-+-+-+-S H O K I-+-+
2000 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:RESTORE:TEMPO6
2005 PRINT"":IFGS=1THENRETURN
2010 DIMCA$(20),TA$(11),CB$(11),TK(20),DE$(20),SD$(10)
2015 CA$(0)="                         "
2020 CA$(1)="o                        "
2030 CA$(2)="o                        "
2040 CA$(4)="/o                       "
2050 CA$(5)="/o                       "
2060 CA$(7)="         o/              "
2070 CA$(10)="      o                  "
2100 CA$(13)="o                       "
2110 CA$(14)="o/                      "
2120 CA$(15)="    o                   "
2130 CA$(16)="  o                     "
2135 CA$(17)="                      o|"
2140 CA$(18)="              ":CA$(19)="                "
2145 CB$(0)="「    T":CB$(1)="      TT":CB$(2)="TT     | L"
2146 CB$(3)="‾‾    ":CB$(4)="       ||":CB$(5)="「       」"
2147 CB$(6)="        ":CB$(7)="        ":CB$(8)="         "
2148 CB$(9)="「‾     ‾]":CB$(10)="       ▓ ":CB$(11)="⊥⊥"
2150 M1$="DCDEFEDE":M2$="FFEEDDCC":M3$="GGFFEEDD"
2155 M5$="D0#CC#CC#CC#CC#CC#CC":M6$="_C0_#C_C_#C_C_#C_C9_C3_#C0R9"
2160 MU$=M1$+M1$+M1$+M2$+M1$+M1$+M1$+M2$+M1$+M1$+M1$+M2$+M1$+M2$+M1$+M2$+M3$
2165 M4$="_C0_E_BCEB‾CB#A1G"
2170 TA$(1)="                         "
2180 TA$(2)="                         "
2190 TA$(3)="                         "
2200 TA$(4)="                         "
2210 TA$(5)="                         "
2220 TA$(6)="                         "
2230 TA$(7)="                         "
2240 TA$(8)="                         "
2250 TA$(9)="                         "
2260 TA$(10)="                        "
2265 TA$(11)="                     ":WP$="/        /      \/N/\"
2270 WW$="/   /   /   /   /   /   /   \   /   /   /   \   \   "+WP$
2275 RETURN
2280 LIMIT$8BEF:FORI=0TO22:READP:POKE33536+I,P:NEXT
2290 FORI=0TO23:READP:POKE33792+I,P:NEXT
2300 MN=5:ST=10:SP=ST:RO=1:SC=0:NB=1:UF=1:UK=0
2315 READNN:FORI=1TONN:READTK(I):NEXT:TE=1:P=0
2320 X1=-3:Y1=4:TA=1:XX=3:YY=0:XK=XX
2330 TX=36:TY=1+4*(INT(RND(1)*4))+4:CA=4:X=18:Y=1:MU=1
2350 FORI=0TO37STEP3:CURSORI,22:PRINTCB$(UK):CURSORI,0:PRINTCB$(11);:NEXT
2360 FORI=1TO4:CURSORX,Y:PRINTCA$(0):Y=Y+4:X=X-3:CURSORX,Y:PRINTCA$(10)
2370 TEMPO7:MUSIC"‾D3‾#G0‾E3‾#G0‾F3‾#G0":NEXT:FORJ=1TO2
2380 FORI=15TO16:CURSORX,Y:PRINTCA$(I);:NEXT:MUSIC"‾C0‾ER‾E‾D‾F1‾#B":NEXT
2390 CURSOR14,6:PRINT"R O U N D ";RO;
2400 MUSIC"R9R7":CURSOR14,6:PRINT"                  ";
2450 RETURN
2999 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+D E M O-+
3000 IFGS=1THENGS=0:RETURN
3005 SD$(0)=TA$(2)+"   K U R O   N I N ......50-200"
3010 SD$(1)=TA$(4)+"   S H I R O  N I N ......100-400"
3020 SD$(2)=TA$(6)+"   K A E N   B O U ......150-600"
3030 SD$(3)=TA$(8)+"   S H U R I  N I N ......200-800"
3040 FORI=0TO3:CURSOR3,17:PRINTSD$(I):FORJ=1TO9:CURSOR0,24:PRINT" ":NEXT
3060 MUSIC"‾FOR9RRR5":FORJ=0TO12:CURSOR0,24:PRINT" ":NEXT:NEXT
3080 FORI=0TO38STEP3:CURSORI,22:PRINT"        ▓ ";:NEXT
3085 CURSOR25,1:PRINTWW$
3090 CURSOR18,17:PRINTCA$(1):CURSOR29,4:PRINTTA$(1)
3100 CURSOR5,12:PRINTTA$(4):CURSOR34,12:PRINTTA$(5)
3110 FORI=33TO12STEP-1:CURSORI,13:PRINT" ":NEXT:CURSOR13,2:PRINTTA$(8)
3130 CURSOR22,3:PRINT"X":CURSOR4,10:PRINT"R A I G I N  N O  J O U K A K U"
3140 FORI=1TO4:MUSIC"‾F5‾#G0‾E5‾#G0‾D5":NEXT:MUSIC"‾F5‾#G0‾E5‾#G0‾D7"
3150 FORI=1TO4:MUSIC"‾E5‾#G0‾D5‾#G0#A5":NEXT:MUSIC"‾E5‾#G0‾D5‾#G0#A7‾#G0"
3160 FORI=1TO4:MUSIC"‾D5‾#G0#A5‾#G0A5":NEXT:MUSIC"‾D5‾#G0#A5‾#G0A7‾#G0"
3170 MUSIC"G5‾#G0A5R0#A5‾#G0A5R0#A5‾#G0‾D5R0#A5‾#G0‾D5R0‾E5"
3180 MUSIC"‾#G0‾D5‾#G0‾E5‾#G0‾F5‾#G0‾E5‾#G0‾F5‾#G0‾A9‾A‾A"
3190 MUSIC"‾#G0‾F5‾#G0‾E5‾#G0‾E5‾#G0‾D9‾D‾D5‾#G0R9"
3200 POKE57346,4:MUSIC"R6":POKE57346,5:MUSICM5$+M6$
3210 CURSOR10,23:PRINT"P U S H [ S ] K E Y"
3220 GETA$:IFA$="S"THENPRINT"":GOTO3300
3230 GOTO3220
3285 MUSIC"R3_C1_GOCC#C#CFOF#F#G#G#G1A1#A3#FOF1R5":TEMPO6
3300 CURSOR9,5:PRINT"R I G H T ---- / K E Y"
3310 CURSOR9,8:PRINT"L E F T ------ . K E Y"
3320 CURSOR9,11:PRINT"K E N -------- Z K E Y"
3330 CURSOR9,14:PRINT"J U M P ------ X K E Y"
3340 CURSOR11,21:PRINT"P U S H [G] K E Y"
3350 GETA$:IFA$="G"THENPRINT"":RETURN
3360 GOTO3350
3999 REM-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+D A T A+
5000 DATA33,230,211,17,231,211,1,231,3,237,184,35,17,40,0,6,25,175,119,25
5010 DATA16,252,201,33,1,208,17,0,208,1,231,3,237,176,43,17,40,0,6,25,175,119
5020 DATA237,82,16,251,201
5999 REM:::::G A M END A T A:::::
6000 DATA6,1,2,1,1,2,2, 6,2,2,3,2,1,3, 8,3,2,1,2,1,3,2,4, 8,2,2,1,3,4,1,2,3
6010 DATA12,2,1,3,4,2,4,3,1,3,2,2,1, 10,2,3,2,4,4,3,2,3,2,3
6020 DATA12,2,3,4,3,4,3,2,3,1,3,2,4, 15,4,4,3,3,1,2,3,4,3,1,2,3,2,4,2
6030 DATA18,2,1,3,4,2,3,1,3,4,2,2,1,3,1,3,4,2,4
6040 DATA20,4,3,2,1,2,3,4,3,2,4,4,4,3,3,2,2,1,4,3,4
```

★自転車で坂道を下っているとき，思いっきりブレーキをにぎったら，こけてしまった。ブレーキのワイヤーも切れちゃった。(福岡県行橋市・**ゴーストバスターズ15才**)……【**影：私は自転車からとび降りたことがあるぞ。**】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

道路(どうろ)ハンター



カリット

すと～り～

私は警察官の川上です。運転には自信があり，犯人追跡にかけては，まだ犯人を逃がしたことがなく，国道558号線での「道路ハンター」とさえ，呼ばれていました。

そして，今回も麻薬密売ルートを探っていました。

はう とぅ～ ぷれい

カーソル・キーで右側にでてくる人を動かし，Z X のキーで左下，右下のブロックを破壊しながら，5袋の麻薬を押収してください。

5袋押収すると，脱出用はしごが現れ，そこを登ると面クリアです。敵もいますが，自分の⅓のスピードでしか動きません。

なお，ギブアップは CR キーです。チャンスは3回。そして部屋は七つ！

てくにっく

敵の頭の上を歩くことができます。そして敵はふざけたヤツで，麻薬の上に乗ることも，素通りすることもできます。最初は，何かのキーを押すまでは動かないので，じっくり考えてからスタートしてください。

また，破壊できないブロックもあるので気を付けてください。そして「分身の術」という裏ワザがありますよ。

あっと らすと

このゲームは「ロードランナー」の700版と思ってください。はじめての投稿です。これからは，少しずつゲームを送っていきたいと思います。

言い忘れましたが，穴は，一度あけたら，元にもどりませんが，そのほうがパズル的要素が強くなってよかったのではないかと思います。

《第1表》変数表

A(O, P)	迷路表示用
X, Y	プレイヤー
TX, TY	敵座標
M, N	画面を調べるための変数
DL	MAN
R	面数
T	麻薬を取った数

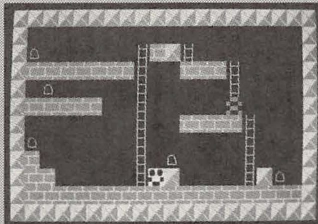
CHECKER FLAG

編：ロードランナーもどきですね。

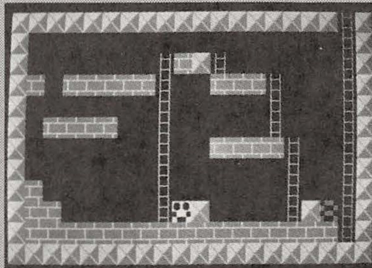
Dr.D：ほほう。最近の投稿ではめずらしいな。

編：1年前ぐらいは，けっこうこういうゲームが多かったんですけどね。

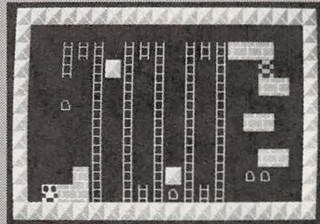
Dr.D：リストも短いし，投稿数も少なくなったMZ-700では，まあ，合格点になったというわけだな。



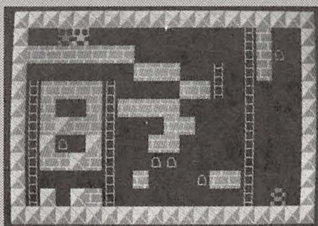
▲《写真1》さあ1面。とにかく5袋の麻薬を押収すればいいぞ



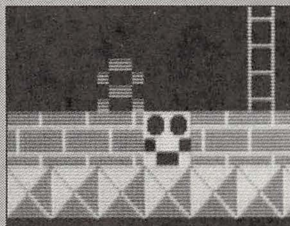
▲《写真2》すべて押収すると脱出用はしごが現れる。ほらね



▲《写真3》2面です。敵と袋が一つ重なっているから注意して



◀《写真4》3面。敵を左下のブロックの間に誘導して埋めよ



▶《写真5》場合によっては，穴を掘って敵を埋めるなんてことも

★幸福者と不幸者…**幸福者**：トイレに間に合ったヤツ。**不幸者**：トイレがあふれたヤツ。(秋田県男鹿市・**インドの山奥で修行したカラムーチョことダーティーよね13才**)……【**一同**：この幸福者！**影**：あーすっきりした。】

道路ハンターのプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
20 GOSUB 1050
30 CLS:DL=3:R=1:GOSUB660: TEMPO 7
40 TX=2:TY=2:POKE $3444,0:GOTO 110
50 PRINT[0,0]"    ";:RETURN
60 PRINT[3,0]"H  H";:RETURN
70 PRINT[5,1]"┬  ┬";:RETURN
80 PRINT[1,5]"◣  ◢";:PRINT[5,1]"\";:RETURN
90 PRINT[6,0]"╭  ╯";:RETURN
100 PRINT[4,0]"▞  ▚";:RETURN
110 GET G$:IF G$="" THEN  110
120 REM●――――――――――――――――
130 FOR G=0 TO 2
140 IF(Y=TY)*(X=TX) THEN  540
150 M=A(X,Y):N=A(X,Y+1):GOSUB 220
160 IF Y=0 THEN MUSIC"E2FEFDCA":R=R+1:GOTO 1000
170 IF(Y=TY)*(X=TX) THEN  540
180 NEXT
190 M=A(TX,TY):N=A(TX,TY+1):GOSUB360
200 GOTO 130
210 REM●――――――――――――――――
220 IF(X=TX)*(TY=Y+1)THEN 250
230 IF(M=0)*(N=0)THEN AY=Y+1:GOTO 320
240 IF(M=0)*(N=4)THENAY=Y+1:L=1:GOTO320
250 GET G$:IF(G$="Z")+(G$="X")THEN470
260 IFG$=""THEN RETURN
270 IFG$=CHR$(13) THEN 540
280 AX=X+(G$="■")-(G$="■"):AY=Y-(G$="■")*(M=1)-(G$="■")
290 ON A(AX,AY)+1 GOTO 320,320,300,300,310
300 RETURN
310 L=1
320 CURSOR X*2,Y*2:ON M+1 GOSUB 50,60:X=AX:Y=AY:IF(X=TX)*(Y=TY)THEN O=1
330 CURSOR X*2,Y*2:GOSUB 100:ON L GOSUB 340:RETURN
340 MUSIC"+F2+B+A+E+G":L=0:T=T+1:A(X,Y)=0:IF T<5 THEN RETURN
350 FOR Z=0 TO 10:CURSOR 18*2,Z*2:A(18,Z)=1:GOSUB 60:MUSIC"+#B0":NEXT:RETURN
360 REM●――――――――――――――――
370 IF (M=0)*(N=0)THEN HX=TX:HY=TY+1:GOTO 440
380 HY=-(Y<TY)*(M=1)-(Y>TY):U=A(TX,TY+HY)
390 IF(U=2)+(U=3)+(HY=0)THEN 410
400 HX=TX:HY=HY+TY:GOTO 440
410 HX=SGN(X-TX):U=A(HX+TX,TY)
420 IF(U=2)+(U=3)+(HX=0)THEN RETURN
430 HX=TX+HX:HY=TY
440 CURSOR TX*2,TY*2:ON A(TX,TY)+1 GOSUB 50,60,70,80,90
450 CURSOR HX*2,HY*2:PRINT"▞  ▚";:TX=HX:TY=HY
460 RETURN
470 REM●――――――――――――――――
480 D=(G$="Z")-(G$="X")
490 IF A(X+D,Y+1)<>2 THEN RETURN
500 CURSOR (X+D)*2,(Y+1)*2:FOR H=7 TO 0 STEP-1
510 PRINT[0,H]"┴  ┴";:MUSIC"-F0"
520 NEXT:A(X+D,Y+1)=0:RETURN
530 REM●――――――――――――――――
540 MUSIC"R4":DL=DL-1:IF DL=0 THEN 600
550 T=0:FOR I=1 TO 10
560 CONSOLE 22-I,I,2,36:CLS
570 CONSOLE 2,I+1,2,36 :CLS:USR(62)
580 NEXT:CONSOLE:CURSOR 36,0
590 GOSUB 80:GOSUB 690:GOTO 110
600 CURSOR13, 9:PRINT"┌───────────┐";
610 CURSOR13,10:PRINT"│ GAME OVER │";
620 CURSOR13,11:PRINT"└───────────┘";
630 MUSIC"B5AGFERDRCRO2B3BB5+C7R"
640 COLOR,,7,0:END
650 REM●――――――――――――――――
660 DIM A(19,18)
670 FOR A=0 TO 19:CURSORA*2,0:GOSUB 80:CURSORA*2,22:GOSUB 80:A(A,0)=3:A(A,11)=3:
NEXT
680 FOR A=0 TO 11:CURSOR0,A*2:GOSUB 80:CURSOR38,A*2:GOSUB 80:A(0,A)=3:A(19,A)=3:
NEXT
690 FOR A=1 TO 18:FOR B=1 TO 10
700 A(A,B)=0:NEXT:NEXT
710 ON R GOSUB 760,790,820,850,880,910,940
720 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P,Q:FOR Z1=1 TO Q:A(O,P)=2:O=O+1:NEXT:NEXT
730 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P,Q:FOR Z1=1 TO Q:A(O,P)=1:P=P+1:NEXT:NEXT
740 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P:A(O,P)=3:NEXT
750 FOR Z=1 TO 5:READ O,P:A(O,P)=4:NEXT:READ X,Y,TX,TY:GOTO 970
760 RESTORE 770:RETURN:=============[1]
770 DATA 8,1,3,7,1,5,5,1,8,1,1,9,2,9,2,2,11,3,3,11,6,4,1,10,18,4,8,2,8,11,2,1,14
,3,3,15,6,4
780 DATA 3,10,9,10,2,16,9,1,2,2,4,1,7,10,8,17,9,16,8,2,1
790 RESTORE 800:RETURN:=============[2]
800 DATA 6,4,9,1,3,10,2,14,2,3,16,4,2,15,6,2,16,8,2,11,3,2,2,4,2,1,5,2,9,7,2,9
810 DATA 8,2,1,8,10,1,9,2,9,11,2,9,12,2,1,12,10,1,13,2,9,2,6,3,10,9,3,5,2,10,10,
10,15,9,16,9,17,3,1,1
820 RESTORE 830:RETURN:=============[3]
830 DATA 16,1,2,7,8,3,3,11,4,2,16,1,1,16,2,1,16,3,1,2,4,4,2,5,1,5,5,6,2,6,4,2,8,
4,5,10,1,10,6,2,9,7,2,8,9,1,13,9,2
840 DATA 4,13,3,2,15,1,10,6,4,7,1,4,7,6,3,6,2,7,5,7,4,8,2,10,4,10,3,7,9,8,10,8,1
2,9,17,2,16,10,1,1
850 RESTORE 860:RETURN:=============[4]
860 DATA 14,2,2,14,2,3,1,15,3,1,2,4,14,2,5,14,2,6,1,15,6,1,3,7,6,12,7,4,4,8,11,5
,9,10,1,8,1,1,9,2,1,10,3
870 DATA 2,16,2,7,15,9,2,3,10,7,16,9,17,9,3,3,14,3,1,7,9,7,11,7,17,10,1,1
880 RESTORE 890:RETURN:=============[5]
890 DATA 11,3,2,1,2,5,1,4,5,8,3,6,1,2,7,1,2,9,1,2,10,1,4,10,2,7,8,6,16,10,2,13,5
,2
900 DATA 6,1,2,8,4,2,3,6,8,3,12,5,2,13,8,3,15,5,6,4,2,4,2,6,2,8,5,5,1,10,4,6,11,
4,11,9,16,8,17,9,2,2
910 RESTORE 920:RETURN:=============[6]
920 DATA 17,10,1,2,13,1,1,16,3,1,5,2,5,5,3,8,13,2,1,12,4,3,14,5,1,5,6,5,12,6,1,1
4,6,4,12,7,3,17,8,1,17,9,1,5,8,1,7,8,1,9,8,1
930 DATA 5,4,2,9,6,2,1,10,6,5,15,3,1,15,6,5,6,10,3,11,3,12,4,7,6,6,9,8,9,8,3,12,
5,17,4,17,7,7,7,17,10,1,1
940 RESTORE 950:RETURN:=============[7]
950 DATA 12,2,2,1,4,3,3,8,3,9,5,4,1,15,4,1,8,5,2,15,5,1,14,6,1,6,7,1,4,8,3,1,10,
12,16,10,2
960 DATA 9,3,2,8,4,4,2,4,9,2,6,4,1,10,7,4,11,3,4,13,3,2,14,2,2,17,3,7,7,5,5,6,5,
14,4,14,5,15,3,16,5,16,6,2,10,5,6,9,4,13,7,15,6,16,9,2,1
970 FOR A=1 TO 18:FOR B=1 TO 10
980 CURSOR A*2,B*2
990 ON A(A,B) GOSUB 60,70,80,90:NEXT:NEXT:CURSOR X*2,Y*2:GOSUB 100:RETURN
1000 REM●――――――――――――――――
1010 IF R=8 THEN 1120
1020 MUSIC"R9":T=0:FOR I=12 TO 20
1030 CONSOLE 22-I,I,2,36:CLS:MUSIC"+F0"
1040 NEXT:CONSOLE:CURSOR 36,0:GOSUB 80:Y=5:GOSUB 680:GOTO 110
1050 REM●――――――――――――――――
1060 COLOR,,7,0:CLS
1070 CURSOR 12,10
1080 PRINT[5,]"[ ト゛ウロ ハンタ- ]";
1090 PRINT"      BY KARITTO"
1100 TEMPO 7:MUSIC "-C3R-C2-E3-G4-E3-F5-E3-D5-C4-E2-G5-E3-G5R3"
1110 TEMPO 7:MUSIC "+C3R+C2+E3+G4+E3+F5+E3+D5+C4+E2+G5+E+G7R3":RETURN
1120 REM●――――――――――――――――
1130 FOR I=2 TO 19
1140 CONSOLE 2,20,I,1   :CLS
1150 CONSOLE 2,20,I+18,1:CLS:MUSIC"+B2"
1160 NEXT:CONSOLE
1170 MUSIC"R9"
1180 CURSOR 12,11:PRINT"ALL ROUND CLEAR !"
1190 MUSIC"D3+F+ADFA+G+#ADGA#A+A#CEG#AADFA+D+F+AEG#A+E+G+$A+A+F+D+EDDFADEF#CD
1200 END
```


★ビデオゲームはナムコがいいな。パソコン・ゲームは日本ファルコムかな。マイコン雑誌はもちろん電波新聞社だぜ!(山梨県南巨摩郡・稚名泰斉15才)……【なにわ:パソコン・ゲームでも電波をよろしく!たのむやんけ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

BATTLER（バトラー）



山根　義浩

内　容

時は剣の時代，あなたはバトラーです。剣と盾を巧みに使い，あなたのとなりにいる友達を倒さなくてはならない！

遊びかた

ランダムで先攻がきまり，攻撃，防御と繰り返して，H.Pが0になったら負け！という2人用ゲームです。キー操作は**第1表**を見てください。

ＥＸＰ（経験）というものがあり，一定のＥＸＰがたまるとレベルが一つあがります。

ＥＸＰ変化は，

剣を盾で受ける……＋1
ダメージを受ける…＋1
ダメージを与える…＋2
相手を倒す…………＋10

画面に表示されている意味は，

コウゲキ……攻撃力です。
ケイケン……経験値です。
レベル………レベルがあがるとH.P.＋10　コウゲキが＋1加算されます。
H.P…………タイリョク　0になると倒れます。

攻撃すると，ときどきラッキー・ヒットがでます。必殺の一撃は攻撃力×2倍，とどめの一撃は攻撃力×5倍です。

とにかく，やったらわかると思います。

改　造

720行の〝ＲＤ〟の数を変えると，ラウンドの数が変えられます。はじめは5です。あとは自分で改造してください。

《第1表》キー操作

攻撃するとき：

プレイヤー1(左)		プレイヤー2(右)
Q	→ 上段攻撃 ←	=
A	→ 中段攻撃 ←	)
Z	→ 下段攻撃 ←	?

クスリを飲むとき：1（プレイヤー1）　*（プレイヤー2）

防御するとき：

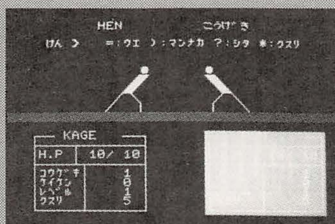
プレイヤー1(左)		プレイヤー2(右)
Q	→ 上段防御 ←	=
A	→ 中段防御 ←	)
Z	→ 下段防御 ←	?

《第2表》変数表

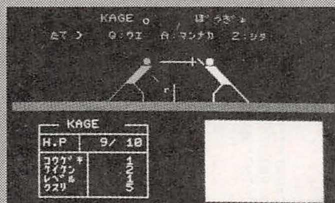
H＄(S)…キャラクター
HA………プレイヤー1のH．P
HB………プレイヤー2のH．P
HAM……プレイヤー1の最大H．P
HBM……プレイヤー2の最大H．P
AA………プレイヤーの攻撃
AB………プレイヤー2の攻撃
EA………プレイヤー1のEXP
EB………プレイヤー2のEXP
LA………プレイヤー1のレベル
LB………プレイヤー2のレベル
DA………プレイヤー1のクリスの数
DB………プレイヤー2のクスリの数
WA………プレイヤー1の勝った数
RA………プレイヤー2の負けた数
RD………ラウンドの数
AT………剣の位置
BO………盾の位置



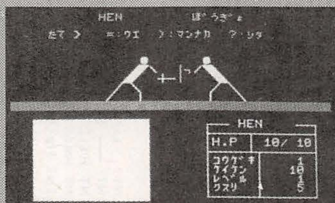
▲《写真1》えらくこったタイトルだこと。スペース・キーでスタート



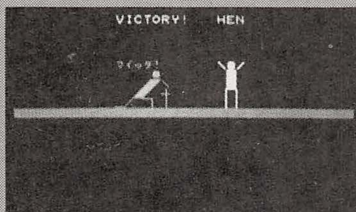
▲《写真2》先攻は編さんです。どこを剣で突くか入力するのだ



▲《写真3》影さんがどこを防御するか入力すると，ほらね



▲《写真4》今度は攻守交替！みごと編さんは影さんの攻撃を阻止！



◀《写真5》やったね。編さん！5回戦まであるのだよ

★たなけんさんや森さんのプログラムで育った私は，今のグラフィックでかざったプログラムについていけないんです。こんな私ですが，幸せになれるでしょうか？（大阪府柏原市・常山の趙雲子竜17才）……【編：だいじょぶだ～。】

BATTLERのプログラム・リスト

```
10 '--- セッテイ
20 COLOR,0:CLS:DEFINTA-Z:DIM H$(14)
30 H$(1)="▲▀▀▔＼▐◀◀◀◀◀◀  ▐◀◀◀◀◀◀▒▒▒▐◀◀◀◀◀◀█▒ ▐◀◀◀◀◀◀█▒ ▐◀◀◀◀◀◀▼▒ ／▐◀◀◀◀◀◀ ──
":H$(2)="ƏƏƏƏƏ▐◀◀◀ƏƏ▐◀◀◀ƏƏ":H$(3)="□□□":H$(4)="／- ▐◀◀◀▔＼ ／▐◀◀◀":H$(5)="___▐◀◀◀
▐◀◀◀◀◀▲▲▐◀◀◀◀◀  ▼":H$(6)="／  ＼▐◀◀◀＼ ▐◀◀◀ | ▐◀◀◀／ ▐◀◀◀  ▐◀◀◀─┤ ▐◀◀◀／"
40 H$(7)="├──────────┤":H$(8)="└──────────┘":H$(9)="▐◀◀◀▐◀◀◀◀◀◀":H$(10)="▲▐
◀◀ ▐◀◀◀  ▐◀◀◀◀◀  ▐◀◀◀◀◀  ▐◀◀◀◀◀":H$(11)="▐◀◀◀◀◀ ▐◀◀◀◀◀▐◀◀◀":H$(12)="├─
──┬──────┘"
50 H$(13)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":H$(14)="ﾊ ‼ﾚﾍﾞﾙ ｶﾞ ｱｶﾞﾘﾏｼﾀ｡
‼"
60 '--- ｷｬﾗｸﾀｰ
70 SA$="┼───":SB$="───┼":TA$="┌▐◀◀◀ |":TB$="|┐▐◀◀◀|":X$="   ▐◀◀◀◀  ▐◀◀◀◀   ‼
▐◀◀◀   ▐◀◀◀   ▐◀◀◀   "
80 A$(0)="     ▐◀◀◀◀◀◀   ▐◀◀◀◀◀◀   ▐◀◀◀◀◀◀   ▐◀◀◀◀◀◀  "
90 A$(1)="  ●  ▐◀◀◀◀◀◀ ／■＼ ▐◀◀◀◀◀◀ ■ ▐◀◀◀◀◀◀ || ▐◀◀◀◀◀◀ || "
100 A$(2)="  ●／▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀／ | "
110 A$(3)="  ● ▐◀◀◀◀◀◀ ◢＼▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀／ | "
120 A$(4)="  ● ▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ＼▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀／ | "
130 A$(5)="ﾏｲｯﾀ! ▐◀◀◀◀◀◀ ● ▐◀◀◀◀◀◀ ◢＼▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ┼▐◀◀◀◀◀◀＿／ ┐ | "
140 A$(6)=" ＼●／ ▐◀◀◀◀◀◀ ■ ▐◀◀◀◀◀◀ ■ ▐◀◀◀◀◀◀ || ▐◀◀◀◀◀◀ || "
150 A$(7)="  ● ▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ▐◀◀◀◀◀◀ ◢ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀ | "
160 '---
170 B$(0)="     ▐◀◀◀◀◀◀   ▐◀◀◀◀◀◀   ▐◀◀◀◀◀◀   ▐◀◀◀◀◀◀  "
180 B$(1)="  ●  ▐◀◀◀◀◀◀ ／■＼ ▐◀◀◀◀◀◀ ■ ▐◀◀◀◀◀◀ || ▐◀◀◀◀◀◀ || "
190 B$(2)="＼●  ▐◀◀◀◀◀◀ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀ | ＼"
200 B$(3)="  ●  ▐◀◀◀◀◀◀／◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀ | ＼"
210 B$(4)="  ●  ▐◀◀◀◀◀◀ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀／◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀ | ＼"
220 B$(5)="ﾏｲｯﾀ! ▐◀◀◀◀◀◀ ● ▐◀◀◀◀◀◀／◥ ▐◀◀◀◀◀◀┼ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀|┌ ＼_"
230 B$(6)=" ＼●／ ▐◀◀◀◀◀◀ ■ ▐◀◀◀◀◀◀ ■ ▐◀◀◀◀◀◀ || ▐◀◀◀◀◀◀ || "
240 B$(7)="  ●  ▐◀◀◀◀◀◀ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ◥ ▐◀◀◀◀◀◀ ／＼ ▐◀◀◀◀◀◀ | ＼"
250 '--- ﾀｲﾄﾙ & ﾃﾞﾓ
260 FOR I=1 TO 30
270 X=INT(RND(1)*38)+1
280 Y=INT(RND(1)*23)+1
290 C=INT(RND(1)*7)+1
300 LOCATE X,Y:COLORC:PRINT".";:NEXT I
310 LOCATE13,3:COLOR6:PRINT"── BATTLER ──":COLOR,0
320 LOCATE31,8:COLOR6:PRINT H$(2)
330 LOCATE31,9:COLOR2:PRINT H$(3)
340 LOCATE31,10:COLOR4:PRINT H$(4)
350 GOSUB"S"
360 LOCATE31,12:COLOR7:PRINT H$(6)
370 LOCATE5,20:COLOR5:PRINT"PROGRAM BY  YAMANE.":GOSUB"M4"
380 LOCATE25,9:COLOR7:PRINT H$(5):PAUSE 10
390 FOR I=1 TO 100
400 CC=INT(RND(1)*7)+1:CB=INT(RND(1)*7)+1
410 IF I=100 THEN CC=6:CB=6
420 BEEP1:BEEP1:BEEP0:BEEP1
430 LOCATE10,10:COLOR0,CC:PRINT"◤       ─────▬▬"
440 LOCATE10,11:COLOR0,CB:PRINT"◣       ─────▬▬"
450 LOCATE24,9:COLOR4,0:PRINT"B▐◀◀◀ ▐◀◀◀ ▐◀◀B"
460 NEXT I
470 BEEP0:PAUSE10
480 LOCATE29,16:COLOR7,6:PRINT H$(9):PAUSE 1:GOSUB"S"
490 LOCATE29,13:COLOR7,6:PRINT H$(10):PAUSE 1:GOSUB"S"
500 LOCATE30,13:COLOR7,6:PRINT H$(11):PAUSE 1:GOSUB"S"
510 LOCATE2,23:COLOR6:PRINT"PUSH [SPACE] KEY !!"
520 I$=INKEY$(0)
530 IF I$=" " THEN 590
540 GOTO 520
550 '--- ﾀﾃ
560 LABEL"S"
570 LOCATE29,13:COLOR6,0:PRINT H$(1):RETURN
580 '--- ﾅﾏｴ ｲﾝﾌﾟｯﾄ
590 CLS
600 COLOR5:INPUT"‼1ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾅﾏｴ (5ﾓｼﾞ)：",NA$
610 COLOR6:INPUT"‼2ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾅﾏｴ (5ﾓｼﾞ)：",NB$
620 PRINTCHR$(21)
630 COLOR7:PRINT"‼‼ ｲｲﾃﾞｽｶ?  Y/N"
640 I$=INKEY$(0)
650 IF I$="Y" THEN 690
660 IF I$="N" THEN 590
670 GOTO 640
680 '--- ｾｯﾃｲ
690 WA=0:RA=0
700 HA=10:HAM=10:AA=1:EA=0:LA=1:DA=5
710 HB=10:HBM=10:AB=1:EB=0:LB=1:DB=5
720 RO=1:RD=5
730 '--- ｵﾜﾘ
740 COLOR7,0:CLS
750 IF RO=(RD+1) THEN LOCATE12,5:PRINTUSING"&   &    ###ｼｮｳ ###ﾊｲ‼",NA$,WA,RA
760 IF RO=(RD+1) THEN LOCATE12,7:PRINTUSING"&   &    ###ｼｮｳ ###ﾊｲ‼",NB$,RA,WA:GOS
UB"M1":GOTO 780
770 GOTO 840
780 COLOR6:PRINT"‼ｺﾝﾃｨﾆｭｰ  ?  (Y/N)"
790 I$=INKEY$(0)
800 IF I$="Y" THEN HA=HAM:HB=HBM:GOTO 720
810 IF I$="N" THEN COLOR7,0:CLS:GOSUB"M1":PRINT"‼ GAME OVER.":END
820 GOTO 790
830 '--- ﾗｳﾝﾄﾞ
840 IF RO=RD THEN LOCATE15,4:COLOR6:PRINT"LAST ROUND":GOTO 860
850 LOCATE15,4:PRINTUSING"## ROUND ",RO
860 LOCATE13,10:COLOR4:PRINTUSING"&   &    &   &",NA$,NB$:LOCATE19,10:COLOR2:PRI
NT"VS":PAUSE 20:CLS
870 '--- ﾚﾍﾞﾙ UP
880 COLOR7,0
890 IF HA>HAM THEN HA=HAM
900 IF HB>HBM THEN HB=HBM
910 IF EA=>(LA*20) THEN CLS:EA=0:HAM=HAM+10:AA=AA+1:LA=LA+1:EA=0:LOCATE11,7:PRIN
TUSING"&   & ",NA$;:PRINT H$(14):GOSUB"M2":CLS
920 IF EB=>(LB*20) THEN CLS:EB=0:HBM=HBM+10:AB=AB+1:LB=LB+1:EB=0:LOCATE11,7:PRIN
TUSING"&   & ",NB$;:PRINT H$(14):GOSUB"M2":CLS
930 '--- ｼﾝﾀﾞ?
940 IF HA=<0 THEN 1320
950 IF HB=<0 THEN 1340
960 LOCATE0,13:COLOR4:PRINT H$(13)
970 '--- ｾﾝｺｳ?
980 SN=INT(RND(1)*2)+1
990 IF SN=1 THEN BA=1:GOTO 1370
1000 IF SN=2 THEN BA=2:GOTO 1850
1010 '--- ﾋｮｳｼﾞ
1020 LABEL"ST"
1030 IF HAM>999 THEN HAM=999
1040 IF HBM>999 THEN HBM=999
1050 IF HA>999  THEN HA=999
1060 IF HA>999  THEN HB=999
1070 IF HA=<HAM/2 THEN COLOR2,0:ELSE COLOR5,0
1080 IF BA=1 THEN COLOR7,3
1090 LOCATE3,15:PRINTUSING"┌── &   &  ──┐",NA$
1100 LOCATE3,16:PRINT H$(7)
1110 LOCATE3,17:PRINTUSING"|H.P |###/###|",HA,HAM
1120 LOCATE3,18:PRINT H$(12)
1130 LOCATE3,19:PRINTUSING"|ｺｳｹﾞｷ| #### |",AA
1140 LOCATE3,20:PRINTUSING"|ｹｲｹﾝ | #### |",EA
1150 LOCATE3,21:PRINTUSING"|ﾚﾍﾞﾙ |  ### |",LA
1160 LOCATE3,22:PRINTUSING"|ｸｽﾘ  |    # |",DA
1170 LOCATE3,23:PRINT H$(8);
1180 '---
1190 IF HB=<HBM/2 THEN COLOR2,0 ELSE COLOR6,0
```

★X68000を買ったぞー！ワーイ，ワーイうれぴいな。X-BASICの強さに感動！グラディウス2周目の逆火山がこえられない！（北海道旭川市・FUZ16才）……**【なにわ：ゼビウス，スペースハリアーで感動が増すよ。】**

```
1200 IF BA=2 THEN COLOR7,3
1210 LOCATE23,15:PRINTUSING"┌── &    &  ──┐",NB$
1220 LOCATE23,16:PRINT H$(7)
1230 LOCATE23,17:PRINTUSING"|H.P |###/###|",HB,HBM
1240 LOCATE23,18:PRINT H$(12)
1250 LOCATE23,19:PRINTUSING"|ｺｳｹﾞｷ| #### |",AB
1260 LOCATE23,20:PRINTUSING"|ｹｲｹﾝ | #### |",EB
1270 LOCATE23,21:PRINTUSING"|ﾚﾍﾞﾙ |  ### |",LB
1280 LOCATE23,22:PRINTUSING"|ｸｽﾘ  |    # |",DB
1290 LOCATE23,23:PRINT H$(8);
1300 COLOR7,0:LOCATE12,8:PRINT A$(7):LOCATE22,8:PRINT B$(7):LOCATE18,7:PRINT X$:
RETURN
1310 '--- WIN
1320 CLS:COLOR6:LOCATE11,3:PRINT" VICTORY!   ";NB$;:LOCATE12,8:COLOR2:PRINT A$(5
):LOCATE22,8:COLOR7:PRINT B$(6):LOCATE0,13:COLOR4:PRINT H$(13):GOSUB"M3":PAUSE 3
0
1330 HB=HBM:EB=EB+10:HA=HAM:DB=5:DA=5:RA=RA+1:RO$(RO)=NB$:RO=RO+1:GOTO 740
1340 CLS:COLOR6:LOCATE11,3:PRINT" VICTORY!   ";NA$;:LOCATE12,8:COLOR7:PRINT A$(6
):LOCATE22,8:COLOR2:PRINT B$(5):LOCATE0,13:COLOR4:PRINT H$(13):GOSUB"M3":PAUSE 3
0
1350 HA=HAM:EA=EA+10:HB=HBM:DA=5:DB=5:WA=WA+1:RO$(RO)=NA$:RO=RO+1:GOTO 740
1360 '--- ﾌﾟﾚｲﾔ- 1 ｺｳｹﾞｷ
1370 GOSUB"ST"
1380 LOCATE11,3:COLOR7,0:PRINTUSING"&    &        ｺｳｹﾞｷ!!",NA$
1390 LOCATE5,5:PRINT"ｹﾝ >   !!Q:ｳｴ A:ﾏﾝﾅｶ Z:ｼﾀ 1:ｸｽﾘ"
1400 I$=INKEY$(0)
1410 IF I$="Q" THEN AT=1:GOTO 1460
1420 IF I$="A" THEN AT=2:GOTO 1460
1430 IF I$="Z" THEN AT=3:GOTO 1460
1440 IF (I$="1")*(DA>0) THEN GOSUB"M5":HA=HA+(LA*3):DA=DA-1:GOTO 880
1450 GOTO 1400
1460 BEEP:BEEP
1470 LOCATE11,3:COLOR4:PRINTUSING"&    &       ﾎﾞｳｷﾞｮ!!",NB$
1480 LOCATE5,5:PRINT"ﾀﾃ >    =:!!ｳｴ   ):ﾏﾝﾅｶ   ?:ｼﾀ     "
1490 I$=INKEY$(0)
1500 IF I$="=" THEN BO=1:GOTO 1540
1510 IF I$=")" THEN BO=2:GOTO 1540
1520 IF I$="?" THEN BO=3:GOTO 1540
1530 GOTO 1490
1540 BEEP:BEEP
1550 '--- ﾊﾝﾃｲ
1560 IF (AT=1)*(BO=1) THEN PA=2:PAS=8:PB=2:PBT=7:GOTO 1720
1570 IF (AT=2)*(BO=2) THEN PA=3:PAS=10:PB=3:PBT=9:GOTO 1720
1580 IF (AT=3)*(BO=3) THEN PA=4:PAS=11:PB=4:PBT=11:GOTO 1720
1590 '---
1600 IF (AT=1)*(BO=2) THEN PA=2:PAS=8:PB=3:PBT=9:GOTO 1740
1610 IF (AT=1)*(BO=3) THEN PA=2:PAS=8:PB=4:PBT=11:GOTO 1740
1620 IF (AT=2)*(BO=1) THEN PA=3:PAS=10:PB=2:PBT=7:GOTO 1740
1630 IF (AT=2)*(BO=3) THEN PA=3:PAS=10:PB=4:PBT=11:GOTO 1740
1640 IF (AT=3)*(BO=1) THEN PA=4:PAS=11:PB=2:PBT=7:GOTO 1740
1650 IF (AT=3)*(BO=2) THEN PA=4:PAS=11:PB=3:PBT=9:GOTO 1740
1660 '--- ﾋﾄ ﾋｮｳｼﾞ
1670 LABEL"ﾊﾝﾃｲ1"
1680 LOCATE12,8:COLOR7:PRINT A$(PA):LOCATE18,PAS:COLOR6:PRINT SA$
1690 LOCATE22,8:COLOR CB:PRINT B$(PB):LOCATE20,PBT:COLOR4:PRINT TB$
1700 RETURN
1710 '--- ｺｳｹﾞｷｼｯﾊﾟｲ
1720 CB=7:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ1":BEEP:EB=EB+1:PAUSE 15:GOTO 880
1730 '--- GOOD SHOT!
1740 GS=INT(RND(1)*10)+1
1750 IF GS=1 THEN 1810
1760 GSS=INT(RND(1)*20)+1
1770 IF GSS=1 THEN 1830
1780 '--- ｺｳｹﾞｷ ｾｲｺｳ
1790 CB=2:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ1":BEEP:BEEP:HB=HB-AA:EB=EB+1:EA=EA+2:PAUSE 15:GOTO 880
1800 '--- G.S 1
1810 CB=2:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ1":BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE11,3:COLOR6:PRINT"ﾋｯｻﾂ ﾉ ｲﾁｹﾞｷ   !!!!
":HB=HB-(AA*2):EB=EB+1:EA=EA+3:PAUSE 15:GOTO 880
1820 '--- G.S 2
1830 CB=2:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ1":BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE11,3:COLOR6:PRINT"ﾄﾄﾞﾒ ﾉ ｲﾁｹﾞｷ   !!!!
":HB=HB-(AA*5):EB=EB+1:EA=EA+3:PAUSE 15:GOTO 880
1840 '--- ﾌﾟﾚｲﾔ- 2 ｺｳｹﾞｷ
1850 GOSUB"ST"
1860 LOCATE11,3:COLOR7,0:PRINTUSING"&    &        ｺｳｹﾞｷ!!",NB$
1870 LOCATE5,5:PRINT"ｹﾝ >    =:!!ｳｴ ):ﾏﾝﾅｶ ?:ｼﾀ *:ｸｽﾘ"
1880 I$=INKEY$(0)
1890 IF I$="="THEN AT=1:GOTO 1940
1900 IF I$=")"THEN AT=2:GOTO 1940
1910 IF I$="?"THEN AT=3:GOTO 1940
1920 IF (I$="*")*(DB>0) THEN GOSUB"M5":HB=HB+(LB*3):DB=DB-1:GOTO 880
1930 GOTO 1880
1940 BEEP:BEEP
1950 LOCATE11,3:COLOR4:PRINTUSING"&    &       ﾎﾞｳｷﾞｮ!!",NA$
1960 LOCATE5,5:PRINT"ﾀﾃ >    !!Q:ｳｴ   A:ﾏﾝﾅｶ   Z:ｼﾀ     "
1970 I$=INKEY$(0)
1980 IF I$="Q" THEN BO=1:GOTO 2020
1990 IF I$="A" THEN BO=2:GOTO 2020
2000 IF I$="Z" THEN BO=3:GOTO 2020
2010 GOTO 1970
2020 BEEP:BEEP
2030 '--- ﾊﾝﾃｲ
2040 IF (AT=1)*(BO=1) THEN PB=2:PBS=8:PA=2:PAT=7:GOTO 2200
2050 IF (AT=2)*(BO=2) THEN PB=3:PBS=10:PA=3:PAT=9:GOTO 2200
2060 IF (AT=3)*(BO=3) THEN PB=4:PBS=11:PA=4:PAT=11:GOTO 2200
2070 '
2080 IF (AT=1)*(BO=2) THEN PB=2:PBS=8:PA=3:PAT=9:GOTO 2220
2090 IF (AT=1)*(BO=3) THEN PB=2:PBS=8:PA=4:PAT=11:GOTO 2220
2100 IF (AT=2)*(BO=1) THEN PB=3:PBS=10:PA=2:PAT=7:GOTO 2220
2110 IF (AT=2)*(BO=3) THEN PB=3:PBS=10:PA=4:PAT=11:GOTO 2220
2120 IF (AT=3)*(BO=1) THEN PB=4:PBS=11:PA=2:PAT=7:GOTO 2220
2130 IF (AT=3)*(BO=2) THEN PB=4:PBS=11:PA=3:PAT=9:GOTO 2220
2140 '--- ﾋﾄ ﾋｮｳｼﾞ
2150 LABEL"ﾊﾝﾃｲ2"
2160 LOCATE22,8:COLOR7:PRINTB$(PB):LOCATE18,PBS:COLOR6:PRINT SB$
2170 LOCATE12,8:COLORCA:PRINTA$(PA):LOCATE18,PAT:COLOR4:PRINT TA$
2180 RETURN
2190 '--- ｺｳｹﾞｷ ｼｯﾊﾟｲ
2200 CA=7:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ2":BEEP:EA=EA+1:PAUSE 15:GOTO 880
2210 '--- GOOD SHOT!
2220 GS=INT(RND(1)*10)+1
2230 IF GS=1 THEN 2290
2240 GSS=INT(RND(1)*20)+1
2250 IF GSS=1 THEN 2310
2260 '--- ｺｳｹﾞｷ ｾｲｺｳ
2270 CA=2:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ2":BEEP:BEEP:HA=HA-AB:EA=EA+1:EB=EB+2:PAUSE 15:GOTO 880
2280 '--- G.S 1
2290 CA=2:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ2":BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE11,3:COLOR6:PRINT"ﾋｯｻﾂ ﾉ ｲﾁｹﾞｷ   !!!!
":HA=HA-(AB*2):EA=EA+1:EB=EB+3:PAUSE 15:GOTO 880
2300 '--- G.S 2
2310 CA=2:GOSUB"ﾊﾝﾃｲ2":BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE11,3:COLOR6:PRINT"ﾄﾄﾞﾒ ﾉ ｲﾁｹﾞｷ   !!!!
":HA=HA-(AB*5):EA=EA+1:EB=EB+3:PAUSE 15:GOTO 880
2320 '--- B.G.M
2330 LABEL"M1"
2340 PLAY6,"-F5-E3-D3-C5-F5-D3-G7-E3-F3":RETURN
2350 LABEL"M2"
2360 PLAY6,"+C3+B3+A3+D3+B5+A3+C2":RETURN
2370 LABEL"M3"
2380 PLAY6,"-G5-D3-E3-F5-C3-D3-C5":RETURN
2390 LABEL"M4"
2400 PLAY4,"C4-B3-E5C3-B3-A5":RETURN
2410 LABEL"M5"
2420 PLAY4,"R0+CR+D+F+GB+A":RETURN
2430 '**********************************
```

MZ-700/1500

★友人が「キミがＯＦに載ったらベーマガ買うぞ!!」と言っているので，載っけてっしゅ！（愛知県名古屋市・みなちゃん13才）……**【編：単なる載りたいがためのネタなのか，それとも本当のことなのか，そこが問題。】**

MZ-1500用

ズルポコ大作戦

Random 田村



諸君，久しぶりだな。東○第五高校の宅急便Random田村だ。どうもMZ－1500にはパズルゲームや思考型ゲームが多すぎるので，見て楽しめるゲームを作ってみたのだがいかがかな？

物　語

主人公大西○成(福○高校在学中)は校庭で懸垂(けんすい)をしていた。女生徒が見ているというだけあって，ハッスルしていたが…。

操　作

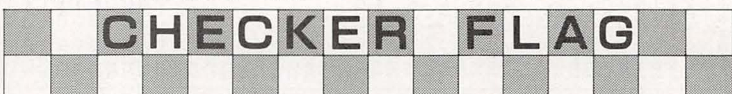
↑で懸垂，↓でぶらさがります。

鉄棒の下では，赤いジャージの南○先輩が，怪○くんのように腕を伸ばしてくるので，すかさず↑を押して懸垂しないと，ジャージをおろされて1ミスになります。鉄棒の上には野球部のボールが飛んできますので，↓を押してかわしてください。ボールに当たるとパワーが10減ります。

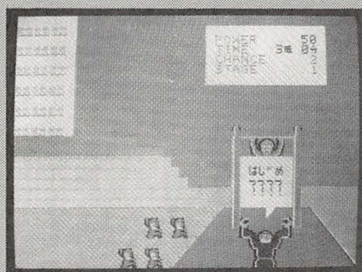
↑を押して懸垂の状態だとパワーが2ずつ減りますので，↓を押してパワーを回復してください。パワーがなくなると，1ミスになります。みごと3時から5時までねばったら，面クリアです。ちなみに，このゲームにはスコアはありません(必要がない？)。

So long

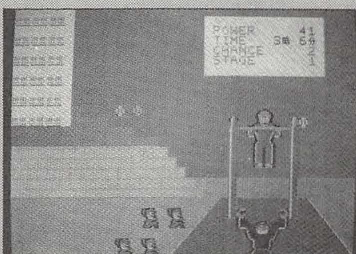
グラフィックや演出にこっただけあって，プログラムは巨大になりました。タイミングさえつかめば何面でもいけるのですが，見て楽しむゲームをモットーとしているので，そのへんは了解いただきたい，うむ。



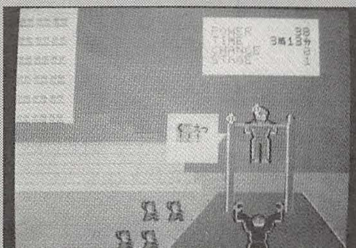
影：ぐはははは。こりゃケッ作だぞ。コミカル・アクション・ゲームといったところだ。
編：それにしても影さん，ヘタですね。すぐ，ジャージをおろされるじゃないですか。
影：いや，ジャージをおろされた姿がおかしくて，おかしくて，何度でも見たくなっちゃってね。
Dr.D：おや，懸垂をした顔とぶらさがった顔がよく見るとちがうじゃないか。こりゃ，またこってるのー。
編：ベーマガ向きのゲームでした。



▲〈写真1〉さあ，はじめっ！ハッスルハッスル

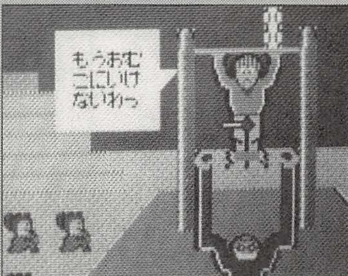


◀〈写真2〉とにかく懸垂をするのだ。5時までねばるんだぞ



▶〈写真3〉ところが，上には野球ボールが飛んでくる。ぐえっ！

▼〈写真4〉下では先輩がジャージをおろそうとする。ひえーっ！



★僕がギャグを言ってもうけないのに，同じギャグをHが言うとバカウケになる。影さん助けて〜。(大阪府茨木市・POSINT14才)……【影：ギャグというものは心技一体となってはじめてバカウケにつながるものだ。】

ズルポコ大作戦のプログラム・リスト

```
10 ' ─────────────────────────
20 ' [ZULPOKO DAISAKUSEN] 1987.5 TAS
30 ' PROGRAMED BY
40 '       SHINICHI "RANDOM" TAMURA
50 ' ADVICED BY
60 '          T E R M I N A T O R . K
70 ' SPECIAL THANKS TO
80 '       TOMONARI "ZULPOKO" OHNISHI
90 ' ─────────────────────────
100 ' ▒▒▒[ FIRST SETTING ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
110 INIT"CRT:I":CONSOLE:LIMIT MAX:CLR:MUSIC INIT:PAL:PRTY:TEMPO 5
120 DIM CP(3),MD(50),XX(50),YY(50),ME$(12)
130 CP(1)=5:CP(2)=1:CP(3)=0:VP=$D400:POKE$3B94,227:POKE 23666,0
140 ' ▒▒▒[ READ DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
150 FOR I=1 TO 96:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I
160 FOR I=1 TO 12:READ A$:FOR L=1 TO LEN(A$):ME$(I)=ME$(I)+CHR$(ASC(MID$(A$,L,1)
)-3):NEXT L,I
170 ' ▒▒▒[ START ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
180 GOSUB "TITLE":SC=0:ST=1:MA=2
190 HO=3:MI=0:PO=50:ZH=0:B1=0:B2=39:V1=44:V2=52:GOSUB "SCREEN":TI$="000008"
200 ' ▒▒▒[ MAIN ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
210 IF VAL(TI$)>7 THEN MU$="M7B3R1B5R1+D1+E+F+E+D+CB3R1B5R1+D+E+F+E+D+C+C+D+D+E+
D+CBA5":NOISE "O5"+MU$;"O4"+MU$:TI$="000000"
220 GET K$:IF K$="█" AND ZU=2 GOSUB "ZUL1" ELSE IF ZU=1 THEN PO=PO+.2:IF PO>50 T
HEN PO=50
230      IF K$="█" AND ZU=1 GOSUB "ZUL2" ELSE IF ZU=2 THEN PO=PO-2
240 MI=MI+1:IF MI>59 THEN MI=0:HO=HO+1 ELSE IF HO=5 AND MI=1 GOTO "CLEAR"
250 IF ZU=1 AND ZH=0 THEN TD=TD+1:IF TD>10 THEN ZH=1:MH=1:GOTO 280
260 '--- MINAMIKAWA ---
270 IF ZH=0 THEN IF INT(RND(1)*(21-ST))=0 THEN ZH=1:MH=1 ELSE 300
280 IF ZH=1 THEN MH=MH+1:GOSUB "HAND":SOUND=(2,300):FOR I=0 TO 15:SOUND=(3,I):NE
XT I:IF MH=3 THEN IF ZU=1 GOTO "MISS" ELSE MH=1:GOSUB "HAND":ZH=0
290 '--- BASEBALL CLUB'S BALL ---
300 FPRINT [B1,10] V1+1:B1=B1+2:IF B1>39 THEN B1=0
310 V1=PEEK(VP+B1+10*40)
320 FPRINT [B1,10] 48
330 FPRINT [B2,11] V2+1:B2=B2-1:IF B2<0  THEN B2=39
340 V2=PEEK(VP+B2+11*40)
350 FPRINT [B2,11] 48:SOUND=(8,50):FOR I=0 TO 15 STEP 2:SOUND=(9,I):NEXT I
360 IF B1=28 AND ZU=2 THEN ME=10:GOSUB "TALK":PO=PO-7:B1=0 :V1=44:GOSUB "ZUL2"
370 IF (B2=28 OR B2=29) AND ZU=2 THEN ME=11:GOSUB "TALK":PO=PO-7:B2=39:V2=52:GOS
UB "ZUL2"
380 GOSUB "SCORE.P":IF PO<=0 THEN 400 ELSE 210
390 ' ▒▒▒[ NO POWER ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
400 ME=2:WA=1000:GOSUB "TALK":GOSUB "ZUL1"
410 FOR ME=3 TO 4:WA=1000:GOSUB "TALK":NEXT ME
420 FOR MH=1 TO 3:GOSUB "HAND":SOUND=(2,400):FOR I=0 TO 15:SOUND=(3,I):NEXT I:WA
IT 500:NEXT MH:GOTO "MISS"
430 ' ▒▒▒[ PRINT ZUL 1 ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
440 LABEL "ZUL1":ZU=1
450 FPRINT [27,12]1,2,3,4[27,13]5,6,7,8[27,14]9,10,11,12[27,15]13,14,15,16[27,16
]17,18,19,20[27,17]21,22,23,24
460 FPRINT[27,11]53,53,53,53[27,10]53,53,53,53
470 SOUND=(0,500):FOR I=0 TO 15:SOUND=(1,I):NEXT I:RETURN
480 ' ▒▒▒[ PRINT ZUL 2 ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
490 LABEL "ZUL2":ZU=2:PO=PO-1:TD=0
500 FPRINT [27,10]55,56,57,58[27,11]59,60,61,62[27,12]63,64,65,66[27,13]13,14,15
,16[27,14]17,18,19,20[27,15]67,68,69,70
510 FPRINT[27,16]53,53,53,53[27,17]46,46,46,46
520 SOUND=(0,100):FOR I=0 TO 15:SOUND=(1,I):NEXT I:RETURN
530 ' ▒▒▒[ MINAMIKAWA'S HAND ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
540 LABEL "HAND":ON MH GOSUB 550,560,570:RETURN
550 FPRINT[26,16]53[31,16]53[26,17]46[31,17]46[26,18]46[31,18]46[26,19]42[31,19]
42[26,20]49[31,20]50:RETURN
560 FPRINT[26,16]53[31,16]53[26,17]46[31,17]46[26,18]49[31,18]50[26,19]51[31,19]
52[26,20]51[31,20]52:RETURN
570 FPRINT[26,16]49[31,16]50[26,17]51[31,17]52[26,18]51[31,18]52[26,19]51[31,19]
52[26,20]51[31,20]52:RETURN
580 ' ▒▒▒[ TALK SUB ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
590 LABEL "TALK"
600 TE=LEN(ME$(ME))-1:TA=2:IF LEFT$(ME$(ME),1)="#" THEN 620 ELSE 700
610 ' ----- ZUL TALK -----
620 CURSOR 18,11:PRINT[7]"████████↓←←←←←←    ↓←←←←←←   ◢↓←←←←←←    ↓←←←←←←
████":TX=19:TY=12
630 FOR I=TA TO TA+11:FPRINT[TX,TY]0
640 CURSOR TX,TY:PRINT[0,7]CHR$(5);MID$(ME$(ME),I,1):TX=TX+1:IF TX=23 THEN TY=TY
+1:TX=19
650 NEXT I:SOUND=(10,700):FOR L=0 TO 15 STEP .125:SOUND=(11,L):NEXT L:WAIT WA
660 IF TA+10<TE THEN TA=TA+12:GOTO 620
670 FOR V=19 TO 22:FOR K=12 TO 14:FPRINT[V,K] 53:NEXT K,V
680 CURSOR 18,11:PRINT"     ↓←←←←←←     ↓←←←←←←     ↓←←←←←←     ↓←←←←←←
 ":WA=0:RETURN
690 ' ----- MINAMIKAWA TALK -----
700 CURSOR 26,14:PRINT[7]"████████↓←←←←←←   ↓←←←←←←    ↓←←←←←←    ↓←←←←←←
████↓←←←←":TX=27:TY=15
710 FOR I=TA TO TA+11:MD(I)=PEEK(VP+TX+TY*40):XX(I)=TX:YY(I)=TY:FPRINT[TX,TY]0
720 CURSOR TX,TY:PRINT[0,7]CHR$(5);MID$(ME$(ME),I,1):TX=TX+1:IF TX=31 THEN TY=TY
+1:TX=27
730 NEXT I:SOUND=(10,1000):FOR L=0 TO 15 STEP .125:SOUND=(11,L):NEXT L:WAIT WA
740 IF TA+10<TE THEN TA=TA+12:GOTO 700
750 FOR V=2 TO 13:FPRINT [XX(V),YY(V)]MD(V)+1:NEXT V
760 CURSOR 26,14:PRINT"     ↓←←←←←←     ↓←←←←←←     ↓←←←←←←     ↓←←←←←←
↓←←← ":WA=0:RETURN
770 ' ▒▒▒[ MISS ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
780 LABEL "MISS":MUSIC STOP
790 FPRINT[26,16]53[31,16]53[26,17]49[31,17]50[26,18]51[31,18]52[26,19]51[31,19]
52[26,20]51[31,20]52
800 FPRINT [27,12]1,2,3,4[27,13]5,6,7,8[27,14]9,10,11,12[27,15]25,26,27,28[27,16
]29,30,31,32[27,17]33,34,35,36
810 NOISE"M5T7O5C3DCDCDCDC-B-A5T5";"M5T7O4D3EDEDEDCRC-B-A5T5"
820 PAL ,2:ME=12:WA=1500:GOSUB "TALK":MA=MA-1:IF MA=-1 GOTO "END" ELSE 190
830 ' ▒▒▒[ CLEAR ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
840 LABEL "CLEAR":MUSIC STOP:FOR I=12 TO 16:CURSOR 1,I:PRINT[7]"████████":NEXT I
850 CURSOR 0,14:PRINT[7]"◥":FOR I=1 TO 7:FOR L=12 TO 16:FPRINT [I,L]0:NEXT L,I
860 CURSOR 2,13:PRINT[0,7]"ヒデ キ█←←←←チャーン█←←←←コ゛ハンヨ":SOUND=(0,50):FOR I=0 TO 15 S
TEP .125:SOUND=(1,I):NEXT I:WAIT 1500
870 FOR ME=5 TO 7:WA=1000:GOSUB "TALK":NEXT ME:ST=ST+1:GOTO 190
880 ' ▒▒▒[ SCREEN ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
890 LABEL "SCREEN":GOSUB "PALET":CLS 3
900 M1$="SOM5E3CRC1DEFEDC-B3-B-B1DRC3":NOISE"O4"+M1$;"O6"+M1$
910 FOR I=1 TO 250:FPRINT 53,53,53,53:NEXT I
920 FOR I=0 TO 39:FOR L=17 TO 24:FPRINT [I,L]46:NEXT L,I
930 K=1:FOR L=14 TO 18:FOR I=0 TO 16+K:FPRINT [I,L]37:NEXT I:K=K+1:NEXT L
940 K=1:FOR L=10 TO 13:FOR I=0 TO 6+K:FPRINT [I,L]47:NEXT I:K=K+3:NEXT L
950 FOR I=0 TO 4 STEP 2:FOR L=1 TO 11 STEP 2:FPRINT[I,L]43,44:NEXT L,I
960 FOR I=0 TO 5:FOR L=0 TO 10 STEP 2:FPRINT[I,L]45:NEXT L,I
970 FOR I=0 TO 11:FPRINT [6,I]45:NEXT I
980 K=0:FOR I=19 TO 24:FOR L=24-K TO 33+K:FPRINT[L,I]42:NEXT L:FPRINT[23-K,I]40[
34+K,I]41:K=K+1:NEXT I:FOR I=12 TO 20:FPRINT[25,I]39[32,I]39:NEXT I
990 FPRINT[25,11]38[32,11]38:CURSOR 26,12:PRINT[3]"──────"
1000 FPRINT [15,20]89,90,46,89,90[15,21]91,92,46,91,92
1010 FPRINT [12,23]89,90,46,89,90[12,24]91,92,46,91,92
1020 FPRINT [26,21] 87,71,72,73,74,88[27,22]75,76,77,78[27,23]79,80,81,82[27,24]
83,84,85,86:MH=1:GOSUB "HAND"
1030 FOR I=22 TO 35:FOR L=1 TO 6:FPRINT[I,L]54:NEXT L,I:GOSUB "SCORE.P"
1040 CURSOR 23,2:PRINT[1]USING"POWER█←←←←TIME█←←←←CHANCE     ##█←←←←←←←←←←←←STAG
E   ##";MA,ST
1050 GOSUB "ZUL1":GOSUB "PALET.R":NOISE"O5G3ER1GAG1"
1060 ME=1:WA=1000:GOSUB "TALK":MUSIC WAIT:RETURN
1070 ' ▒▒▒[ SCORE PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1080 LABEL "SCORE.P"
1090 CURSOR 32,2:PRINT[2]USING"###█←←←←←←←####";PO,HO,MI:RETURN
```

★ある日，「ゲームのマップを作ったんだ」と言うと，友人は「へー，それメルカトル図法？それともモルワイデ図法？」とわけがわからんことを言った。(栃木県宇都宮市・**篠崎裕一12才**)……**【編：地理の勉強にもなるのか。】**

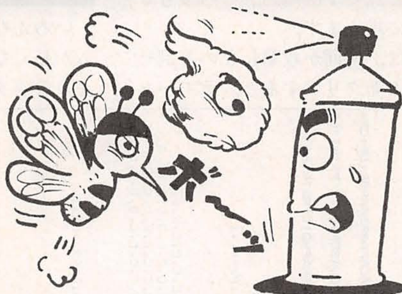
```
1100 ' ▒▒[ PALET DEMO ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1110 LABEL "PALET"
1120 FOR P=1 TO 3         :A=CP(P):PAL ,A,A,A,A,A,A,A:WAIT 100:NEXT P:RETURN
1130 LABEL "PALET.R"
1140 FOR P=3 TO 1 STEP-1:A=CP(P):PAL ,A,A,A,A,A,A,A:WAIT 100:NEXT P:PAL:RETURN
1150 ' ▒▒[ GAME OVER ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1160 LABEL "END"
1170 FOR ME=8 TO 9:WA=1000:GOSUB "TALK":NEXT ME:GOSUB "PALET":CLS 3
1180 CURSOR 15,10:PRINT[6]"GAME OVER"
1190 CURSOR 5,15:PRINT[3]"THANK YOU FOR PLAYING FROM ":FPRINT [32,15]93,94,95,96
:GOSUB "PALET.R":WAIT 3000:GOSUB "PALET":GOTO 180
1200 ' ▒▒[ TITLE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1210 LABEL "TITLE":CLS 3:PAL,,,,,,,0:WAIT 500
1220 NOISE"SOM205C1CEECCEECCEECCEEFFEFEDFGAB3";"SOM204D1D+DDDD+DDDD+DDDD+DDDD+DD
DD+DC-B-A3"
1230 CURSOR 6,10:PRINT"1987 TAS SOFT WARE PRESENTS":GOSUB "PALET.R":WAIT 1500:GO
SUB "PALET":CLS
1240 PRINT[6,3]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1250 PRINT[6,3]"▒▒    ▒ ▒▒ ▒ ▒▒▒   ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒▒";
1260 PRINT[6,3]"▒▒▒▒ ▒ ▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒ ▒▒ ▒ ▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒";
1270 PRINT[6,3]"▒▒▒  ▒▒ ▒▒ ▒ ▒▒▒   ▒▒ ▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒▒▒";
1280 PRINT[6,3]"▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒ ▒ ▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒";
1290 PRINT[6,3]"▒▒    ▒▒ ▒▒   ▒ ▒▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒  ▒▒▒";
1300 PRINT[6,3]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1310 CURSOR 4,12:PRINT[6]"1985,1987 TAS ALL RIGHTS RESERVED."
1320 FPRINT [18,19]93,94,95,96
1330 CURSOR 5,21:PRINT[4]"PRESS [SPACE] KEY TO GAME START."
1340 CURSOR 1,22:PRINT[5]"PUSH [CR] KEY TO THEME SONG OF ZULPOKO.":GOSUB "PALET.
R"
1350 GET A$:IF A$=" " THEN 1360 ELSE IF A$=CHR$(13) THEN 1380 ELSE 1350
1360 GOSUB "PALET":CLS:CURSOR 5,10:PRINT[6]"ﾃﾂﾎﾞｳ ｶﾞｷﾗｲﾅ ｱﾅﾀﾆｵｸﾙ ｱｲﾉ ﾐｽﾃﾘｰ"
1370 GOSUB "PALET.R":WAIT 1800:RETURN
1380 MUSIC STOP:RESTORE 1810:FOR I=1 TO 8:READ A$,B$:CURSOR 5,16:PRINT[5]B$
1390 NOISE A$:MUSIC WAIT:CURSOR 5,16:PRINT SPC(LEN(B$));:NEXT I:GOTO 1350
1400  ' ▒▒[ CHARACTER DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1410 ' PROGRAMING ﾁｭｳ ﾉ ｼｮｸﾝﾊ ﾅｶﾞｽｷﾞﾃ ｽﾏﾅｲ ﾀﾞｶﾞ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾆ ｷﾀｲ ｼﾃｸﾚ｡
1420 ' ----- ZULPOKO OHNISHI -----
1430 DATA 0100000141414141 78FCFC7840404040 78FCFC787878787C,FFFFF8E3CF9F3F38 00
00000105151517 0000000000000007,FFFF1FC7F3F9FC9C 0000004050505474 00000000000000
60,8000008082828282 1E3F3F1E02020202 1E3F3F1E1E1E1E3E
1440 DATA 2120909090C8CCF3 202010101008OC03 3C3C1E1F1F0F0F03,3684000000000004 1F
1D1F1F0F0F0703 0F1D1F1FEEEDF7F9,6C21000000000020 F4B8F8F8F0F0E0C0 F0B8F8F877B7EF
9F,840409090913333CF 04040808081030C0 3C3C78F8F8F0F0C0
1450 DATA F0FCFCFCFCFCFCFE 0000000000000000 0000000000000000,8482818080808040 83
8180808080808040 F8FCFEFFFFFFFF7F,2141810101010102 C181010101010102 1F3F7FFFFFFFFF
FE,3F3F3F3F3F3F3F7F 0000000000000000 0000000000000000
1460 DATA FEFFFFFFFEFCFCFC 0000000000000000 0000000000000000,40203F2040808080 40
2000204080808080 7F3F003F7FFFFFFF,0204FC0402010101 0204000402010101 FEFC00FCFEFFFF
FF,7FFFFFFF7F3F3F3F 0000000000000000 0000000000000000
1470 DATA FCFCFCFCFCFCFCFC 0000000000000000 0000000000000000,8080808080808080 80
8080808080808080 FEFEFEFEFEFEFEFE,0101010101010101 0101010101010101 7F7F7F7F7F7F7F
7F,3F3F3F3F3F3F3F3F 0000000000000000 0000000000000000
1480 DATA 0000000000000000 B8FCECFCB8FCECFC FCFCFCFCFCFCFCFC.808080803EFE00 80
808080803EFEFE FEFEFEFEFE0000FE,01010101017C7F00 01010101017C7F7F 7F7F7F7F7F0000
7F,0000000000000000 3B3F2E3F3B3F2E3F 3F3F3F3F3F3F3F3F
1490 ' ----- ZULPOKO !!! -----
1500 DATA FEFFFFFFFFF8F7F8 0000000000000700 0000000000000700,40203F000000F800 40
20003E3D03FF03 7F3F003E3C00F800,0204FC0000000000 0204007CBCDCECDC FEFC007C3C1C0C
1C,7FFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000
1510 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000,0000000080808080 3D
3E3E3E0E121E1E 3C3E3E3E0E121E1E,0000000001010101 BC7C7C7C70487878 3C7C7C7C704878
78,FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000
1520 DATA 0000000000000000 BBFCEEFCBAFFECFC FFFCFEFCFEFFFCFC,00804080403EFE00 1E
804080403EFEFE 1EFF7FFF7F0000FE,00020102017C7F00 78020102017C7F7F 78FEFFFEFF0000
7F,0000000000000000 FB7F2E7F3BFF2E3F FF7F3F7F3FFF3F3F
1530 ' ----- SCREEN FONT -----
1540 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 000055AA55AA55AA 55AA55AA55AA55AA,9522242A65A225AA 18
3030303030303030 B97C7A74BA7DFA75,CA454A55CA454A55 6060606060606060 75FAF5EA75FAF5
EA,03060C183060C080 FCF9F3E7CF9F3F7F FEFDFAF5EAD5AA55
1550 DATA C06030180C060301 3F9FCFE7F3F9FCFE 7F3F9F4FA753A954,0000000000000000 FF
FFFFFFFFFFFFFF AA55AA55AA55AA55,FFFFFFFFFFFFFFFF AA018101FF01AB00 FFABD5ABFFABFF
80,FFFFFFFFFFFFFFFF AA010201FE01AA01 FFAB57ABFFABFF01
1560 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF AA55AA55AA55AA55 FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000 FF
BBFFEEFFBBFFEE FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000 0044001100440011 FFFFFFFFFFFFFF
FF,BD3CDBDBDBDB3CBD 3C7EFFFFFFFF7E3C BD3CDBDBDBDB3CBD
1570 DATA 8000000000000000 1F3F70E0F3FF7E3E 9F3F70E0F3FF7E3E,0100000000000000 F8
FC0E07CFFF7E7C F9FC0E07CFFF7E7C,2020202020202020 3E3E3E3E3E3E3E3E 20202020202020
20,0404040404040404 7C7C7C7C7C7C7C7C 0404040404040404
1580 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF 4E
2793C9E472399C FFFFFFFFFFFFFFFF
1590 ' ----- ZULPOKO OHNISHI 2 -----
1600 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000,FFFFFCF3CF9F3F38 00
00000105151517 0000000000000007,FFFF3FCFF3F9FC9C 0000004050505474 00000000000000
60,FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0000000000000000
1610 DATA FFFFFFFFFFFEF880 0000000000000000 0000000000000101,3486808080000004 1D
1F1F1F0F0F0703 0D1F1F1F0F68F7F9,2C61010101000020 B4F8F8F8F0F0E0C0 B0F8F8F8F016EF
9F,FFFFFFFFFF7F1F01 0000000000000000 0000000000008080
1620 DATA 000000004040403E 78FCFC784040403E 7BFFFF7B7F7E7E3E,0402010080808040 03
0100008080808040 F8FCFEBFFFFFFF7F,2040800001010102 C080000001010102 1F3F7FFDFFFFFF
FE,000000000202027C 1E3F3F1E0202027C DEFFFFDEFE7E7E7C
1630 DATA FCFCFCFCFCFFFCFC 0000000000000000 0000000000000000,808080803EFE00 80
808080803EFEFE FEFEFEFEFE0000FE,01010101017C7F00 01010101017C7F7F 7F7F7F7F7F0000
7F,3F3F3F3F3FFF3F3F 0000000000000000 0000000000000000
1640 ' ----- MINAMI KAWA -----
1650 DATA 0000000000000080 FFFF0FE7F9F9F9F9 AA550A0500010081,000000000000E3F FF
FFFCE3CF9F3100 AA55A84388173104,00000000000070FC FFFF3FCFF3F98C00 AA552AC512E98C
20,0000000000000001 FFFFF0E79F9F9F9F AA55A04080008001
1660 DATA 4020202010100808 7C3C3E3F9F9FCFCF 4020202090108848,2E181F0F00000000 11
8700F0FFFFFFFF 319F1F0F00000000,7418F8F000000000 88E1000FFFFFFFFF 8CF8F8F0000000
00,0204040408081010 3E3C7CFCF9F9F3F3 0204040408091211
1670 DATA 0700000000000000 E7F8FCFCFCFCFCFE A750A854A854A854,0080808080808040 FF
FFFFFFFFFFFF7F 0080808080808040,0001010101010102 FFFFFFFFFFFFFFFE 00010101010101
02,E000000000000000 E71F3F3F3F3F3F7F E2152A152A152A55
1680 DATA 0000000101010101 FEFEFCF9F9F9F9F9 AA54A851A951A951,7F40800000000000 00
7FFFFFFFFFFFFEFE 0040800000000000,FE02010000000000 00FEFFFFFFFF7F7F 00020100000000
00,0000008080808080 7F7F3F9F9F9F9F9F 2A552A958A958A95
1690 DATA 202020202020201F 3E3E3E3F3F3F3F1F 202020202020201F,04040404040404F8 7C
7C7CFCFCFCFCF8 04040404040404F8
1700 ' ----- GIRL -----
1710 DATA 20636F6E6C2C0C04 0010000103830C3F3 8800000103830C3F3,00E0F01000000000 07
0F05E7D7F7F5E3 8F0F07E7D7F797E3,03050A050A152A14 7BF0C0E060C080C0 F8F2E5EAE5CA95
CA,E8548352A8440000 E1000102010136F7 15AA04A8558930F0
1720 ' ----- TAS -----
1730 DATA FFFF0C0C0C0C0C0C FFFF0C0C0C0C0C0C 0000000000000000,FFFF000F1F181F0F FF
FF000F1F181F0F 0000000000000000,F1FB1BFBF918FFFF F1FB1BFBF918FFFF 00000000000000
00,FFFF00FEFF03FFFE FFFF00FEFF03FFFE 0000000000000000
1740 ' ▒▒[ MESSEIGE DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1750 DATA "'ﾍｿ ▌ﾕｲｲｲｲ$$$$","&ﾖｶｼ ▌→ｹｵ#ﾃ ▌ｴ$","'ﾏｲﾏｲﾍ ▌ｹｭ1111ｹｻｽ ▌ﾀﾜｹ ▌ｵｵ11"
1760 DATA "&ﾈﾉｩﾀﾜ$ﾗｭﾞｲ$$","'ﾍｪｫ$ﾒｵ##ﾒﾓｫ$ｴｿﾃﾖﾀﾜｹﾚﾈ###ｸﾑ ▌ｷﾆﾞﾙ$"
1770 DATA "&ﾏｳｲﾈ→ﾇｹﾃﾀｹｲﾃ","'ﾇﾅﾁ ▌→ﾆ ▌ﾀｹ ▌11ｽ ▌ｵｼ→ｽ ▌ｹ→ﾂｶﾍ3<73+76,8473ﾒﾆ ▌ ﾙﾞｿｻ"
1780 DATA "&6ｹｵﾖﾓﾚﾝﾆｿﾒｲﾃﾖｶｸﾔｽﾉｵｼﾈｵﾟｲｴｿﾃﾌﾄｱｶｹ→###ﾃﾌｿﾓﾉｿﾇｼﾙ$$$","'ｼ ▌ｳﾔﾍ4ｷ4円ｹ→$"
1790 DATA "&ｻ ▌ｷｲ$$$","&ｴﾐ ▌ｿｲ$","&ｶﾎｫｫｫｲｲｲ$$$$"
1800 ' ▒▒[ THEME SONG DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1810 DATA "T605M8G1GFFGGGG3G1FFGGG","ｺﾄﾞﾓﾉﾐﾝﾅ ﾖｲｺﾉﾐﾝﾅ","RD1DEEFFFA+E+E+E+E+E3R5"
,"ｽﾞﾙﾎﾟｺｵﾆｲｻﾝｶﾞﾔｯﾃｷﾀｿﾞ","D3GFA3AA1GAA5R3G3GG1FGG5R3","ﾎﾞｸﾊ ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟ
ｺｰ"
1820 DATA "A3AA1GAA5R3G3GG1FGAB5R5","ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ","G1GFEEFFG3G1G3FR1
FFFE3R1E3EE1F3E1R3","ｱﾚﾊ 1月ﾊｼﾞﾒﾉｺﾛ ｵｺｯﾀ ACCIDENT","G1GFEEFFG3G1G3FR1FFFEEFFE5EFA
+D7","ｷﾐﾊ ﾎﾞｸﾉｼﾞｬｰｼﾞｦ ﾜｹﾓｷｶｽﾞﾆ ｵﾛｼﾀﾖｰ"
1830 DATA "D3GFA3AA1GAA5R3G3GG1FGG5R3","ﾀﾞｶﾗ ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ","A3AA1GAA5
R3G3GG1FGAB5R5T5","ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ ｽﾞｽﾞｽﾞﾙﾎﾟｺｰ"
1840 ' ｼｮｸﾝ ｺﾞｸﾛｳﾃﾞｱｯﾀ ﾎﾒﾃ ﾂｶﾜｽ｡ ﾀﾏﾆﾊ ｺﾝﾅﾝﾓ ｴｴﾃﾞ
1850 END:' 1987.4.29 - 1987.5.8 (48ｶﾝ ﾉ ﾌﾞﾗﾝｸ) 16551 BYTES
```

★Ｓ１を持っているけど，ゲームがなかなか作れないで悩んでいる今日この頃です。他の人が作ったゲームばかりあてにしている自分がなさけなくてしょうがありません。(石川県金沢市・坂尻宏治18才)……【Dr.D：ガンバレ。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには80BモードでSB-5520，もしくは2000モードで1Z001-BASICを使用)

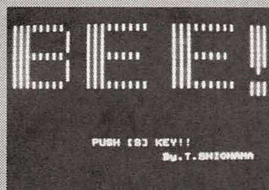
BEE!（ビー）



塩浜　達也

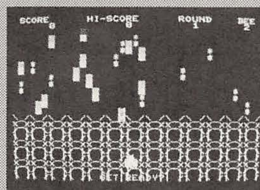
物語

ハチ王国は，とても平和でした。しかし，殺虫剤の戦艦がハチ王国を占領してしまったのです。そこで，ハチの王様は，3匹の勇者を戦場へ送った。



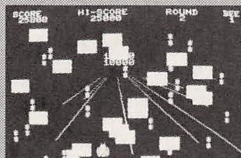
▲《写真1》だいたんなタイトル画面。Ⓢキーでスタート

▼《写真2》巣(?)からとび立つハチ。運命はいかに!



▲《写真3》これは鳥だ。軽くやっつけてとにかく前進!

▼《写真4》殺虫剤は何発か当てないと倒せないぞー



遊びかた

ハチを④と⑥で動かし，スペース・キーでファイヤー・ボールをだし，殺虫剤を倒してください。

また，※を取ると，100点で，鳥を倒すと，1,000点です(しかし，鳥は，4面クリアするごとに，1,000点ずつ得点がアップします)。

また，Ⓢを取ると，画面がフラッシュして，画面上の物が消えます(このときに，鳥がいると倒せます)。

そして，Ⓛを取ると，それぞれの効果が得られます。一つ取ると，今までファイヤー・ボールがまっすぐにしか飛ばなかったのが，ハチの動く方向に合わせて飛ぶようになります。もう一つ取ると，レーザーが使えるようになります。しかし，鳥にはまったくききかないので注意してください。

CHECKER FLAG

編：スクロール・ゲームですね。

Dr.D：うむ，基本的なゲームは，味付けがものをいうからな。

編：このゲームは，十分な味付けなんじゃないですか？シューティングの要素もとり入れられ，ほどよく仕上がってます。

BEE!のプログラム・リスト

```
20 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***
30 CLR:TEMPO7:CONSOLES2,24,C40,N:PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,O1:HI=0:GOSUB2800
40 GOSUB2500:POKE3863,5:FORI=100TO1STEP-5:POKE3866,I:USR(3860):NEXT
50 GOSUB2100:CONSOLES2,24,C40,N
60 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 ***
70 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,O1
80 SC=0:BE=3:RU=1:LE=1:TR=0:TN=0:MT=0:ST=0:PA=1:FF=50000
90 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 3 ***
100 X=18:Y=21:TR=0:DF=0:BM=0:SU=0:PW=1:SX=0:SY=0:SK=0:AT=0:IF ST=0 GOSUB 1400
110 CURSOR6-LEN(STR$(SC)),1:PRINTSC:CURSOR18-LEN(STR$(HI)),1:PRINTHI
120 CURSOR1,0:PRINT"SCORE":CURSOR12,0:PRINT"HI-SCORE"
130 CURSOR26,0:PRINT"ROUND":CURSOR35,0:PRINT"BEE":RESTORE1500
140 CURSOR27,1:PRINTRU:CURSOR35,1:PRINTBE-1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,HA$(1)
150 CURSOR13,13:PRINT" GET READY? ":MUSIC"E2F2GEF2G2AFG2ABG+C2+D+CB+C"
160 REM *** GAME MAIN ***
170 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166
180 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$
190 IF A$="4" THEN X=X-1:IF X<1  THEN X=1
200 IF A$="6" THEN X=X+1:IF X>37 THEN X=37
210 IF(A$=" ")*(BM=0)THEN BM=1:BX=X:BY=Y-1
220 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,HA$(PA+1):PA=1-PA:IF SK=1 THEN 700
225 READC$:IF C$="*" THEN RESTORE1500:GOTO225
230 REM *** SHOGAIBUTSU ***
235 MUSICC$+"2":B$="*":RN=INT(RND(1)*60):IF(RN=1)+(RN=10)THEN B$="S"
238 IF(RN=59)*(SK=0)THEN B$="L"
240 CURSORINT(RND(1)*37)+1,3:PRINTB$:ON RU GOTO 250,280,310,340
250 CURSORINT(RND(1)*37)+1,2:PRINT"▒":IF RU=4 THEN350
260 IF(CHARACTER$(X,Y)="▒")+(CHARACTER$(X+1,Y)="▒")GOTO900
270 GOTO400
280 CURSORINT(RND(1)*34)+1,2:PRINTSTRING$("■",3):IF RU=4 THEN350
290 IF(CHARACTER$(X,Y)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y)="■")GOTO900
300 GOTO400
310 CURSORINT(RND(1)*32)+1,INT(RND(1)*7)+2:PRINTSTRING$("●",5):IF RU=4 THEN350
320 IF(CHARACTER$(X,Y)="●")+(CHARACTER$(X+1,Y)="●")GOTO900
330 GOTO400
340 DE=INT(RND(1)*3)+1:ON DE GOTO 250,280,310
350 IF(CHARACTER$(X,Y)="▒")+(CHARACTER$(X+1,Y)="▒")GOTO900
360 IF(CHARACTER$(X,Y)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y)="■")GOTO900
370 IF(CHARACTER$(X,Y)="●")+(CHARACTER$(X+1,Y)="●")GOTO900
400 REM *** SHORI ***
410 USR($CF00):SU=SU+1:IF(SU=>40)*(TR=0)THENTN=TN+1:GOTO500
420 IF TR=1 THEN 530
430 IF BM=1 THEN 650
440 IF SC=>FF THEN BE=BE+1:MUSIC"COEGCFADGB":CURSOR35,1:PRINTBE-1:FF=FF+50000
450 IF(CHARACTER$(X,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y)="*")THENFORI=255TO1STEP-40:POKE3
866,I:USR(3860):NEXT:SC=SC+100:GOSUB1000:CURSORX,Y:PRINT"100":MT=MT+1
460 IF(CHARACTER$(X,Y)="L")+(CHARACTER$(X+1,Y)="L")THENSC=SC+500:GOSUB1000:MUSI
C"+FO+B+B+B":CURSORX,Y:PRINT"  ":BM=0:PW=PW+1:GRAPHO1C:IF PW=>4 THEN PW=1
```

★断空我先生，ファミコン・マシン語教室，本当一に感謝しています。これからもこういう記事を書いてください。(埼玉県川口市・Ⓟまつげちゃん14才)……【**編**：今，断空我先生は燃えている。**断空我**：よろしく。ヘラヘラ。】

さらにもう一つ取ってしまうと，またもとにもどってしまいます。

障害物や鳥に当たるとアウト。ハチが全滅すると，ゲーム・オーバー。

なお５万点で１匹増え，その後も５万点ごとに増えます。

殺虫剤は，何回か攻撃しないと倒せません。４面クリアすると，デモがあり，ボーナス10万点×ハチの残り数がもらえます。そして，レベル＋１で，また新たな戦いがはじまります。

プログラムについて

いろんな面にこったので，プログラムが長くなってしまいました。ハチのキャラクターは，16×16ドットですが，敵は，24×24ドットにしたので，敵キャラがでると少し遅くなりがちですが，がまんしてください。

おまけ

殺虫剤を倒した後，※を取ると，500点の隠れボーナスがもらえるので，ためしてください。

```
 470 IF(CHARACTER$(X,Y)="※")+(CHARACTER$(X+1,Y)="※")THENCONSOLER:PRINTCHR$(6):MU
SIC"DOFAFDFAF":CONSOLEN:IFTR=1THENGRAPHO1C:GOTO645
 480 GOTO160
 500 REM *** TORI ? ***
 505 IF(TN=>4)*(SK=0)THEN SX=18:SY=7:MP=1:MUSIC"DOEDE":SK=1:GOTO430
 508 IF TN=>4 THEN SU=0:GOTO430
 510 DF=0:TR=1:TX=INT(RND(1)*37)+1:TY=2:GOTO420
 520 REM *** TORI MOVE ***
 530 POSITIONTX*8,TY*8:PATTERN-24,C1$
 540 TY=TY+LE:IF TY=>22 THEN SU=0:TR=0:GOTO430
 550 DF=DF+1:IF DF=>2 THEN DF=0:GOTO570
 560 GOTO590
 570 IF X>TX THEN TX=TX+1:GOTO590
 580 IF X<TX THEN TX=TX-1
 590 POSITIONTX*8,TY*8:PATTERN-24,T$
 600 IF((BX=TX)*(BY=TY))+((BX+2=TX)*(BY=TY))GOTO640
 610 IF((BX=TX)*(BY+1=TY))+((BX+2=TX)*(BY+1=TY))GOTO640
 620 IF((TX=X)*(TY+2=Y))+((TX+1=X)*(TY+2=Y))+((TX+2=X)*(TY+2=Y))GOTO900
 630 GOTO430
 640 FORI=24TO1STEP-1:POKE3866,I*2:USR(3860):POKE3866,I*3:USR(3860):NEXT:POSITIO
NTX*8,TY*8:PATTERN-24,C1$
 645 SC=SC+1000*LE:GOSUB1000:CURSORTX-1,TY:PRINT1000*LE:TR=0:SU=0:TR=0:POSITIONT
X*8,TY*8:PATTERN-24,C1$:BX=0:BY=0:BM=0:GOTO430
 650 REM *** FIRE BALL etc. ***
 655 ON PW GOTO 660,660,680
 660 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,CR$:BY=BY-1:IF BY=<5THENBM=0:BX=0:BY=0:GOTO450
 665 IF PW=2 THEN BX=X
 670 POSITIONBX*8,BY*8:PATTERN-8,FB$:POKE3866,BY*3:USR(3860):GOTO440
 680 LINE(X+1)*8,Y*8,(X+1)*8,17:MUSIC"+AO+B":BLINE(X+1)*8,Y*8,(X+1)*8,17
 690 IF(SK=1)*((X=SX)+(X=SX+1)+(X=SX+2))THEN800
 695 BM=0:BX=0:BY=0:GOTO440
 700 REM *** SENKAN ***
 710 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN-24,C1$
 720 IF MP=1 THEN SX=SX-1:IF SX=<5 THEN SX= 5:MP=2:GOTO750
 730 IF MP=2 THEN SX=SX+1:IF SX=>32THEN SX=32:MP=1:GOTO750
 750 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN-24,S$
 760 IF((BX=SX)*(BY=SY+1))+((BX=SX+1)*(BY=SY+1))+((BX=SX+2)*(BY=SY+1))THEN800
 770 GOTO225
 800 REM *** CLEAR ***
 805 AT=AT+1:IF AT=>1+(LE*2) THEN 810
 807 MUSIC"-DO-#D-E":GOTO225
 810 FORI=1TO25:LINE(SX+2)*8,(SY+2)*8,RND(1)*319,RND(1)*199:POKE3866,I*10
 815 USR(3860):NEXT
 820 FORI=1TO10:CONSOLER:MUSIC"+CO":CONSOLEN:MUSIC"+#CO":NEXT
 830 SC=SC+5000*RU:GOSUB1000:CURSORSX-1,SY:PRINT5000*RU:MUSIC"-DO-E-F-D":T=0:GRA
PHO1,C
 840 RU=RU+1:IF RU=5 THEN 1020
 850 T=T+1:USR($CF00):IF T=18 THEN CURSOR15,3:PRINT"ROUND";RU
 860 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$:POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166
 870 IF(G$="4")*(X<> 1)THENX=X-1
 880 IF(G$="6")*(X<>37)THENX=X+1
 885 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,HA$(PA+1):PA=1-PA:IF T=35 THEN 898
 890 IF(CHARACTER$(X,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y)="*")THENSC=SC+500:GOSUB1000:CURS
ORX,Y:PRINT"500":MUSIC"COEG"
 895 READB$:IF B$="*" THEN RESTORE1510:GOTO895
 897 MUSICB$+"1RO":GOTO850
 898 SK=0:TN=0:SU=0:AT=0:CURSOR27,1:PRINTRU:GOTO160
 900 REM *** ﾔﾗﾚﾀｰ! ***
 910 FORI=1TO250:POKE3863,2:POKE3866,I:USR(3860):NEXT
 920 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,SN$
 930 PRINTCHR$(6):GRAPHO1,C:BE=BE-1:IF BE=<0 THEN 2000
 940 GOTO100
 1000 CURSOR6-LEN(STR$(SC)),1:PRINTSC:IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR18-LEN(STR$(HI))
,1:PRINTHI
 1010 RETURN
 1020 REM *** ENDING ***
 1030 M$="CEGEGECRCFAFAFCRCEGEGECRDFGFGFDRCEGEGECECRRRRRRRR":MU=0:RESTORE1310
 1040 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$
 1050 IF X>19 THEN X=X-1
 1060 IF X<19 THEN X=X+1
 1070 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,HA$(PA+1):PA=1-PA:GOSUB1080:GOTO1090
 1080 CURSORINT(RND(1)*37)+1,2:PRINT"♥":USR($CF00):RETURN
 1090 MU=MU+1:MUSICMID$(M$,MU,1)+"2":IF MU=>50 THEN T=0:GOTO 1110
 1100 GOTO1040
 1110 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$:T=T+1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,HA$(PA+1)
 1120 PA=1-PA:IF T=>20 THEN 1150
 1130 GOSUB1080:MUSIC"R2":GOTO1110
 1140 REM **************
 1150 READA,B:IF(A=0)*(B=0)THENP=1:T=0:GOTO1200
 1160 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,HA$(1):MUSIC"+GO+A+B":T=0:GOTO1130
 1200 REM **************
 1210 T=T+1:CURSORO,2:PRINTG$(P):P=P+1:MUSIC"R2":IF P=4 THEN P=1
 1220 IF T=26 THEN RESTORE1320:GOTO1240
 1230 USR($CF00):GOTO1210
 1240 REM **************
 1270 CURSOR12,5:PRINT"CONGRATULATIONS!!":PW=1
 1280 MUSIC"C3REGCREGCRFACRFABRBRARBR+CR+DR+E+CGECREGCREGCRFACRFABRBRARBR+DR+CR+
CR-C8"
 1290 CURSOR12,9:PRINT"BONUS";100000*BE;" PTS.":MUSIC"R9R5":CURSOR10,12:PRINT"LE
T'S GO! NEXT LEVEL!":MUSIC"R9R5"
 1295 SC=SC+100000*BE:GOSUB1000:LE=LE+1:RU=1:SK=0:TN=1:SU=0:GRAPHO1C:GOTO160
 1300 REM *** ENDING DATA ***
 1310 DATA 17,19,21,19,15,21,23,21,0,0
 1320 DATA
 1400 REM *** START !! ***
 1410 GRAPHO1F:PK=1:FORI=24TO3STEP-1:CURSORO,I:PRINTG$(PK);:PK=PK+1
 1420 IF PK=>4 THEN PK=1
 1430 NEXT:USR($CF00):GRAPHO1C:ST=1:RETURN
 1500 REM *** BGM DATA ***
 1510 DATA E,E,E,E,E,E,E,E,C,C,C,C,D,D,D,D,E,E,E,E,E,E,E,E,C,C,C,C,R,D,D,R
 1520 DATA E,E,G,B,E,E,G,B,C,C,E,G,D,D,#F,A,E,E,G,B,E,E,G,B,C,C,E,G,D,D,#F,A
 1530 DATA G,E,R,E,R,R,R,R,C,C,C,E,D,D,E,#F,G,E,R,E,R,R,R,R,C,C,C,E,D,D,E,#F
 1540 DATA G,A,R,B,R,R,R,R,C,C,C,D,E,E,#F,A,G,A,R,B,R,R,R,R,C,C,C,C,D,D,C,D,*
 2000 REM *** GAME OVER ***
 2010 CURSOR10,2:PRINT"*** GAME OVER ***"
 2020 FOR I=1 TO 10:USR($CF00):MUSIC"R2":NEXT
 2030 MUSIC"A3RERAREREDC-B-A8":FOR I=1 TO 16:USR($CF00):MUSIC"R2":NEXT
 2040 MUSIC"R9":CONSOLES0,24,S2,24:GOTO50
 2100 REM *** TITLE ***
 2110 CURSOR23,23:PRINT"By.T.SHIOHAMA":GRAPHF:CURSORO,5
 2130 PRINT" ▮▮▮▮▮▮▮▮   ▮▮▮▮▮▮▮▮▮   ▮▮▮▮▮▮▮▮▮  ▮▮▮ "
 2140 PRINT" ▮▮▮      ▮  ▮▮▮          ▮▮▮          ▮▮▮ "
 2150 PRINT" ▮▮▮      ▮  ▮▮▮          ▮▮▮          ▮▮▮ "
 2160 PRINT" ▮▮▮      ▮  ▮▮▮          ▮▮▮          ▮▮▮ "
 2170 PRINT" ▮▮▮▮▮▮▮▮   ▮▮▮▮▮▮▮▮    ▮▮▮▮▮▮▮▮    ▮▮▮ "
 2180 PRINT" ▮▮▮      ▮  ▮▮▮          ▮▮▮          ▮▮▮ "
 2190 PRINT" ▮▮▮      ▮  ▮▮▮          ▮▮▮           ▮  "
 2200 PRINT" ▮▮▮      ▮  ▮▮▮          ▮▮▮              "
 2210 PRINT" ▮▮▮▮▮▮▮▮   ▮▮▮▮▮▮▮▮▮   ▮▮▮▮▮▮▮▮▮  ▮▮▮ "
 2220 PRINT"                                      ▮▮▮ "
 2230 GRAPHI1,C,01:MUSIC"E8F#FG3RERGR#FGARFRARAB+CRGR+CRBAGRERGFEDG9"
 2240 GETA$:IFA$="S"THENRETURN
 2250 CURSOR13,21:PRINT"PUSH [S] KEY!!":GOTO2240
 2500 REM *** READ DATA ***
 2510 RESTORE3010:DIM HA$(2)
 2520 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 32:READA:HA$(I)=HA$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 2530 FOR I=1 TO 32:READA:SN$=SN$+CHR$(A):NEXT
 2540 FOR I=1 TO 72:READA:T$=T$+CHR$(A):NEXT
 2550 FOR I=1 TO 72:READA:S$=S$+CHR$(A):NEXT
 2560 FOR I=1 TO  8:READA:FB$=FB$+CHR$(A):NEXT
 2570 CR$=STRING$(CHR$(0),8):CL$=STRING$(CHR$(0),32):C1$=STRING$(CHR$(0),72)
 2580 DIMG$(3):G$="/‾\":F$="| |":D$="\ /":FORI=1TO13:G$(1)=G$(1)+D$:G$(2)=G$(2)+
F$:G$(3)=G$(3)+G$:NEXT
 2590 RETURN
 2800 REM *** ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾗｺﾗ ***
 2810 LIMIT$CEFF:RESTORE2830
 2820 FORI=0TO28:READY:POKE52992+I,Y:NEXT:RETURN
 2830 DATA219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237
 2840 DATA184,35,84,93,19,1,39,0,175,119,237,176,201
 3000 REM *** CHARACTER DATA ***
 3010 DATA4,2,7,15,11,107,159,135,143,159,144,159,159,168,103,0
 3020 DATA64,128,192,224,160,172,242,194,226,242,18,242,242,42,204,0
 3030 DATA4,2,3,7,11,11,15,39,63,47,48,63,63,40,47,51
 3040 DATA64,128,128,192,160,160,224,200,248,232,24,248,248,40,232,200
 3050 DATA0,32,16,8,0,0,0,112,0,0,8,17,33,1,0,0
 3060 DATA128,130,132,8,0,0,0,14,0,0,16,8,4,0,0,0
 3070 DATA14,10,11,8,56,32,227,130,130,130,226,35,224,128,129,225
 3080 DATA33,225,129,255,0,0,0,0,238,170,187,0,0,0,227,34
 3090 DATA34,227,227,227,0,255,0,0,0,0,0,128,65,34,20,8
 3100 DATA224,160,160,32,56,8,239,33,33,161,161,231,4,135,65,71
 3110 DATA68,71,65,255,0,0,0,0
 3120 DATA0,0,3,4,8,8,63,127,127,123,122,123,122,123,120,127
 3130 DATA127,127,127,127,127,127,127,127,62,62,255,0,0,0,255,255
 3140 DATA255,221,81,157,81,221,0,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 3150 DATA0,0,192,32,16,16,252,254,254,222,30,222,30,222,30,254
 3160 DATA250,250,250,250,242,194,254,254
 3170 DATA 88,61,110,221,247,110,180,26
```

★影さん，ブラック・ホールって，ハンバーグ，焼き鳥，ラーメン……となんでもつまっているらしいですよ。一度僕と行ってみませんか。(富山県中新川郡・**カシャンPO.／16才**)……**【影：あー，あの角を曲がったところね。】**

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用)

O（ゼロ）



鈴木　幹也

おはなし

計さんはひとりっこで，友だちがいなくて1人で遊んでおりました。

あそびかた

計さんをテンキーで上下左右に動かして，数字を計算して0にし，ゴールに入れてください。

計算のしかたは，青色の数字は＋，赤色は－，緑色は×，黄色は÷を意味します。数字を押して，ぶつけたとき，押した数字の色により計算され，ぶつけられたほうの色になります。

それから，押した数字の色が緑または黄色（×または÷）で，ぶつけられた側が0のとき，数字は消えてしまいます。

割り算で余りがでた場合は，四捨五入します。

例）

4(青)→3(黄)＝7(黄)

2(赤)→2(赤)＝0(赤)

0(緑)→5(青)＝0(青)

《第1表》プログラムの説明

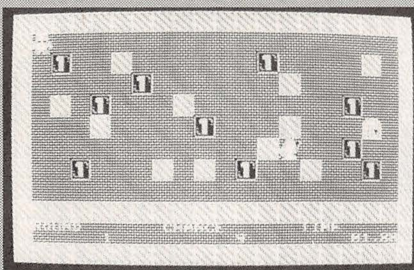
50…キャラクターPUT	5000…ステージ表示
100…メイン	6000…クリア
1000…計さんの移動	7000…オワリ
2000…敵の移動	8000…データ・リード
3000…数字の移動	9000…データ・リード
3100…数字がぶつかった	10000…キャラクター・データ
4000…砂時計表示	11000…数字データ
4500…ポーズ	20000…面データ

CHECKER FLAG

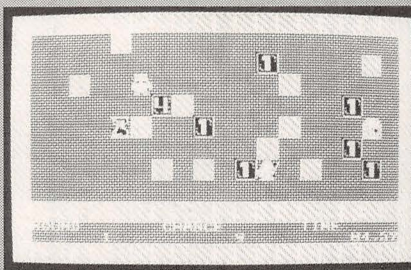
編：教育用ゲームソフトとしてもいいのでは？ということですがどうでしょう。

Dr.D：ふむ。まあ，頭を使って計算しながらゲームをすすめるという点では教育用にもなるんだろうけど，このゲームのルールがちょっとめんどうくさいぞ。

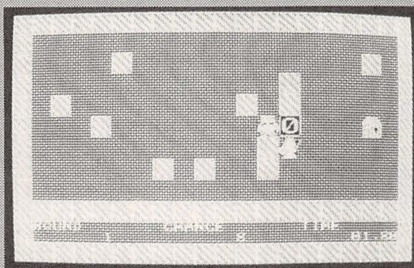
編：そうですね。もう少し簡単に計算する方法にしてもらいたかったですね。でも，画面はきれいだし，カラーBASICをうまくいかしていますね。



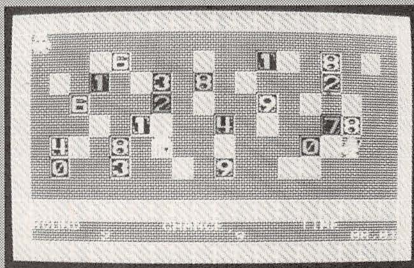
▲《写真1》1面はすべて青色だ！これは楽勝でクリアせにゃー



◀《写真2》隠れキャラの砂時計も現れた。使いかたはひみつだよ！



▶《写真3》よし，すべての数字を組み合わせて0にしたぞ。ゴールへ！



▼《写真4》2面です。これは頭を使わにゃ。色に注意してー

★毎月楽しく見ています。投稿プログラムでおもしろいのも結構あるし…。でも，初心者の僕にはちょっと長すぎます。もっと短いのも掲載してください。(埼玉県春日部市・堀田泰丸15才)……【Dr.D：うむ，みんな頼むぞ。】

③(黄)→⑧(緑)＝③(緑)
(8÷3＝2.6……≒3)

ゴールに0以外の数字を入れると，ENDです。敵として，ヒリナ姫の亡霊がいます。これにぶつかるとCHANCEが減ります。

おわり

Ⓖキーを押すか，CHANCEがなくなるか，5分たつとENDです。隠れキャラとして，砂時計があります。使いかたはひみつ。

P.S.

このゲームは，ひたすら頭を使います。子どもさんの教育用にもいいのではないかと思います。それでは，MZの前にLet's Go ！

0のプログラム・リスト

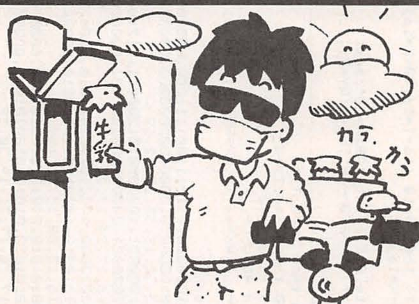
```
1 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● 0 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 GOTO9000
49 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CHR PUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 FORC=1TO3:POSITIONM*16,N*16:PATTERN[C-(C=3),W1]-16,D$(C,D):NEXT:RETURN
60 POSITIONM*16,N*16:PATTERN[C]-16,D$(D):RETURN
99 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 POKE$952,0:GETK$:GETK:POKE$952,166:INP@234,E:ON(K>0)*(K<10)GOSUB1000
110 ON AA GOSUB2000:ON Z GOSUB3000:ON BZ GOTO6000
120 ON-(K$="G")-(CH=0)-(TI$="000500")GOTO7000
130 ON (TI$="000455")*(ZZ=0)-(E=251)*2 GOSUB 4000,4500
140 CURSOR 33,21:PRINTMID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2);:GOTO100
999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｹｲ ｻﾝ moVe ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 XX=(K=1)+(K=4)+(K=7)-(K=3)-(K=6)-(K=9):YY=(K=7)+(K=8)+(K=9)+(K>0)*(K<4)
1010 Q=X+XX:W=Y+YY:IF(Q=0)+(Q=19)+(W=0)+(W=9)THEN MUSIC"C0":RETURN
1020 P=P(Q,W):O=P(Q+XX,W+YY):IF(P=1)*(O<>0)+(P=4)THEN MUSIC"C0":RETURN
1030 IF(P=1)*(O=0)THEN MUSIC"GOG":P(Q+XX,W+YY)=1:M=Q+XX:N=W+YY:D=1:GOSUB50
1040 IF(P>9)*(O<>3)*(O<>1)THEN BX=Q:BY=W:SX=XX:SY=YY:PP=P:Z=1:MUSIC"B0"
1050 IF(P>9)*((O=1)+(O=3))THEN MUSIC"D0":RETURN
1060 IF(DX=X)*(DY=Y)THEN TI$="000000":AA=1-AA:MUSIC"C0BGF":DX=0:ZZ=0
1070 M=X:N=Y:D=10:C=7:GOSUB60:D=2:X=Q:Y=W:M=X:N=Y:GOSUB50:P(X,Y)=0:RETURN
1999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｾﾘﾅ moVe ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2000 A=RND(1):IFA<.5THENUX=SGN(X-TX):UY=0
2010 IFA>.5THENUY=SGN(Y-TY):UX=0
2020 IFP(TX+UX,TY+UY)>0THENRETURN
2030 M=TX:N=TY:C=7:D=10:P(M,N)=0:GOSUB60:M=TX+UX:N=TY+UY:D=3:GOSUB50
2040 P(M,N)=3:TX=M:TY=N:IF(X<>TX)+(Y<>TY)THENRETURN
2050 CH=CH-1:CURSOR21,21:PRINTCH;:M=X:N=Y
2060 X=INT(RND(1)*18+1):Y=INT(RND(1)*8+1):IFP(X,Y)>0THEN2060
2070 C=7:D=10:GOSUB60:M=X:N=Y:D=2:GOSUB50:RETURN
2999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｽｳｼﾞ moVe ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3000 P=P(BX+SX,BY+SY):IF(P=1)+(P=3)THENZ=0:RETURN
3010 M=BX:N=BY:C=7:D=10:IF(X<>M)+(Y<>N)GOSUB60:P(M,N)=0
3020 B=INT(PP/10):C=B-(B=3)-(B=4)*2:D=PP-B*10
3030 E=INT(P /10):F=E-(E=3)-(E=4)*2:G=P -E*10
3040 IF(P=4 )*(D=0)THEN BZ=1:RETURN
3050 IF(P=4)*(BZ=0)THEN CH=0
3060 IF P>10 THEN Z=0:C=F:ON B GOSUB 3100,3200,3300,3400
3070 M=M+SX:N=N+SY:GOSUB60:P(M,N)=PP:BX=M:BY=N:RETURN
3099 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｽｳｼﾞ ｹｲｻﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3100 D=D+(P-E*10):IFD>9THEN D=D-10
3110 PP=E*10+D:RETURN
3200 D=G-D:IFD<0THEND=-D:IFD>10THEND=10-D
3210 PP=E*10+D:RETURN
3300 D=D*(P-E*10):IFD=0THENPP=0:D=10:C=7:RETURN
3310 IFD>9THEND=D-10:IFD>9THEN3310
3320 PP=E*10+D:RETURN
3400 IFD=0THENPP=0:D=10:C=7:RETURN
3410 D=INT((P-E*10)/D+.5):PP=E*10+D:RETURN
3999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｽﾅﾄﾞｹｲ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
4000 DX=INT(RND(1)*18+1):DY=INT(RND(1)*8+1):IFP(DX,DY)<>0THEN 4000
4010 M=DX:N=DY:D=5:GOSUB50:ZZ=1:MUSIC"D0FFGBBBGC3":RETURN
4499 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PAUSE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
4500 T$=TI$:GRAPH00:CURSOR16,13:PRINT"PAUSE !":MUSIC"+G3"
4510 CCOLOR RND(1)*7+1:GETK$:IFK$=""THEN4510
4520 MUSIC"+G3":CURSOR16,13:PRINT"        ":GRAPH0123:TI$=T$:RETURN
4999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
5000 PRINTCHR$(6):GRAPH0123:CURSOR2,20:PRINT"ROUND ♯";R
5010 CURSOR15,20:PRINT"CHANCE ♯9":CURSOR28,20:PRINT"TIME ♯00:00"
5020 D=10:C=7:FORM=1TO18:FORN=1TO8:GOSUB60:P(M,N)=0:NEXT:NEXT
5030 RESTORE20000:FORJ=1TOR:FORI=1TO6:READR$(I):NEXT:NEXT
5040 FORJ=1TO6:FORI=1TO16:A=ASC(MID$(R$(J),I,1))-100
5050 M=I+1:N=J+1:B=VAL(MID$(STR$(A),1,1)):IF(A=1)+(A=4)THEND=A:GOSUB50
5060 IF(A>4)THEND=A-B*10:C=B-(B=3)-(B=4)*2:GOSUB60
5070 P(M,N)=A:NEXT:NEXT:REM:M=1:N=1:D=2:GOSUB50:M=18:N=8:D=3:GOSUB50
5080 X=1:Y=1:Z=0:TX=18:TY=8:DX=0:DY=0:ZZ=0:CH=5:AA=1:BZ=0:TI$="000000":GOTO100
5999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
6000 GRAPH0123:Q=0:FORI=1TO18:FORJ=1TO8:Q=Q-(P(I,J)>9):NEXT:NEXT
6010 IFQ>0THENCURSOR13,13:PRINT"ｺﾞﾏｶｽﾅ ﾊﾞｶｰﾔﾛｰ !":MUSIC"B2GFECA":GOTO5000
6020 CURSOR5, 9:PRINT"┌─  ┌┬┌┐ ┌┐┬  ┌┐┬  ┌┐┌┬"
6030 CURSOR5,10:PRINT"│ ┌││││ ┐├┤ ││ │├┤ │ ┬│ ││││"
6040 CURSOR5,11:PRINT"└─┘┴┘ └─┘ ┴ ┴└─┘ ┴ ┴ ┴└─┘┴┘":BOX[4]40,71,290,95,F0
6050 MUSIC"G6F3EDCBFEFFACGCBCFCEDFDGC3DCEGBCEGBCEGBCDFGAFGBAB":R=R+1
6060 ON-(R<10)GOTO5000:CONSOLEC40:CURSOR13,13:PRINT"THE END":END
6999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
7000 GRAPH00:CURSOR12, 8:PRINT"┌ ┐─┬─┤ │┌ ┐┬┌─ "
7010 CURSOR12,9:PRINT"└ ┐         │   │":CURSOR12,10:PRINT"─ ┘ │ └ ┘├ ┘┴└─ "
7020 MUSIC"C5DEERGR#ECRDDC-BRCRCCCCB7A5G7G5GAG7E5RAAAG7F5E8":REM END
7030 CURSOR10,14:PRINT"Do you want to live ?"
7040 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):MUSIC"E0":NEXT:IFK$="N"THENCONSOLEC40:END
7999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
8000 PRINTCHR$(6):GRAPH0123
8010 D=10:C=7:N=10:FORM=1TO18:GOSUB60:P(M,N)=0:NEXT:D=1
8020 FORI=0TO19:M=I:N=0:P(M,0)=1:GOSUB50:N=9:GOSUB50:P(M,9)=1:N=11:GOSUB50
8030 NEXT:FORI=1TO10:N=I:M=0:P(0,N)=1:GOSUB50:M=19:GOSUB50:P(19,N)=1:NEXT
8050 R=1:GOTO5000
8999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DATA READ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
9000 CONSOLEC40,GN,N,S0,24:TEMPO7:DIM D$(3,5),D$(10),P(19,11),R$(16)
9010 CURSOR8,13:PRINT"SHIBARAKU MATTE CHONMAGE"
9020 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32
9030 POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9:RESTORE 10000
9040 FORK=1TO 5:FORI=1TO3:READA$:GOSUB9500:D$(I,K)=D$:NEXT:NEXT
9050 FORK=0TO10:READA$:GOSUB9500:D$(K)=D$:NEXT:GOTO8000
9500 D$="":FORJ=1TOLEN(A$)STEP2:B$=MID$(A$,J,2):USR($FF01,B$)
9510 A=PEEK($FFFF):D$=D$+CHR$(A):NEXT:RETURN
9998 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CHR DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
9999 REM   ....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+....6....
10000 DATA FF9C8EC7E3F1B89C8EC7E3F1B89C8E80FE70381C8EC6E270381C8EC6E2703800
10010 DATA 007F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F0000FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE00
10020 DATA FF808080808080808080808080808080FFFF0101010101010101010101010101FF
10030 DATA A000A0000000B046C6C0C0C2A010A20402000200000002626303034302080620
10040 DATA BF1FBF1FE61FB129393F3F1BAF1FBE3EFAF8FAF817F88E949CFCFCD8F2F8FE7C
10050 DATA BF1FA21FFF1FB12B3D7F7E1DAF018000FAF802F8FFF88EB4DCFE7EB8F2808200
10060 DATA A800A000A0008305FAABCF884B378F3F2A000A010102E244A6C8EA80C2F0FAF8
10070 DATA A800A201A50786065B78787F781081032A80AAD0D0E0A0A0D2703278E2D06A68
10080 DATA AB07AF0FBF1FB839FCDD88D85B33870FAAE0EAF171FA1A5C16F8DA98C2F0FAF8
10090 DATA A80290119A7012F3FEF212F3F2F212000A400A48880878CE400000C046404800
10100 DATA AF1FBF7CFCFFFF1F1F1FFF1F1F1FFFFFEAF8FE3E3EFFFFFFFFC7C7EFEFFFFFFF
10110 DATA AF18A747C7878040A0408040A04080FFEA18E6E2E2E1010139454529293901FF
10120 DATA 807FA828A410AC06AE0C9428A82BFC0000FE04646668F2E06A300A0406041E00
10130 DATA FF00880F8707A300A8008408880B8F7FFE0000E0E2E0C2808A80020082C0E0FE
10140 DATA FF20A828A410AC02AA0C9428A828A07FFE040404060832404A300A04060404FE
10999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｽｳｼﾞ DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
11000 DATA 7F80879FB8B8B8B8B9BBBEBC9F87807FFE01E1F93D7DDD9D1D1D1D1DF9E101FE
11010 DATA 7F80878F8F8F838383A383A3A39B807FFE01D9C5C5C1C5C1C1C1C1C1C101FE
11020 DATA 7F80879FBCB8B080A0A38F9CBCBF807FFE01E5F91D0D1D39E185051901FD01FE
11030 DATA 7F80879FBCBC80A0A080BCBC9FA7807FFE01E5F93D3D3D79793D3D3DF9E101FE
11040 DATA 7F80B8B8B8B8B8B8B8BBF80A0A099807FFE0175757175717171FD7171757501FE
11050 DATA 7F80BFBFB8B8BFBFB88080BC9FA7807FFE01FDFD0105F5F93D1D1D3DF9E501FE
11060 DATA 7F809FBFB8BAB8BFBFB8B8B8BF9F807FFE01F9FD1DC105F9FD1D1D1DFDF901FE
11070 DATA 7F80BFBF8090A0A08080A081A19B807FFE01FDFD1D39397171E5E1C5C59901FE
11080 DATA 7F80A79CB8B9BC9F9FBCB8BB9C87807FFE01E1391D9D3DF9F93D1D1D39E501FE
11090 DATA 7F80A79FBCB8B8BC9FA780A1A397807FFE01E1F93D1D1D3DFDF9F5E1C59901FE
11100 DATA AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00AA00
19999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MEN DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20000 DATA oddeddddddoddde,ddddodddddddedddd,edodddedddddddod
20010 DATA ddedddddodddeddh,ddddddddddedddod,dodddededoddeddo
20020 DATA dde▙dddedd→ed0de,edyde♠dH dedddpdd,dtdddzdedch deded
20030 DATA dded╫edd♥dedd┐0d,─edvdlddedddd↑edd,↑ddqddedwddeeddd
20040 DATA deeeddH dddeeedd├,d┼dr┐dded♦dddrdd,edhedd~edeedezde
20050 DATA eddedededdd♣eedd,d↑ee╫ddddqedd¥de,eddoded▌dxeddedd
20060 DATA ed╫de├▌dt→deeeee,ee▙eedd╫dhd♠dxde,eye┤ e♣seed↓r♣de♦
20070 DATA ed0dexdee├dd0ezd,e║qde♥{ddxdwe▙d},e┐d~edd┼♠sdeeeee
20080 DATA ewddeed♦hedeydde,dedodd~edqech de║,¥d╫deded↓ddde▙de
20090 DATA ededduddedd╫ddedd,dzdded0╥dede▌d├e,→ech dededdse♠ded
20100 DATA dd┐dededded0d→de,edde↓d♥dddeded},dd0dddesdd{vddd
20110 DATA ╫deddeddlldeddde¥,dddezddwddd─dedd,dech ddeddewd♦dde
20120 DATA e¥ddeddded├dedd╫,ddepd→e0ddeddned,eyddeddse{ddedd↓
20130 DATA dde┐d╥edddedddded,eddwed♠de╫d}edd▙,hdeddded‌udedd♦ed
20140 DATA eed♣deeeee¥drdee,╫deed~d╫ddddeed▌,ddddedepe♥deddd╥
20150 DATA ld║de┐ eeedde↑dzd,ddeedd←dxdhdeed0,eedvdeeeeed├ddee
20160 DATA h{ry→┐ ~s▙vd╫}u┐h,♠¥ch ↓d├d↑d╫ydd♣d,w┐┼dw"ddnd♥dpdqz
20170 DATA ─ddqddud╫pdd"↓d¥,~o♦d▙xdd▌dr╫ddv←,hdtdsd┐H drd║─╥dh
```

★レスキュー女性隊員をぜひ募集してください。ぜったい入りたいのでーす♡　影さん，好き♡デートしましょ。(福島県伊達郡・女子剣道部14才)……【編：影さんに色目つかってもムリでしょ。影：ポケーッ♡編：これだ。】

MZ-2500(M25-BASIC)用

牛乳配達（ぎゅうにゅうはいたつ）

Out Run



●はじめに

どーも，今春仙台二高にめでたく合格したOut Run です。ごぶさたしています。ひさびさにゲームを作ってみようということで，思考型ゲームを作ってみました。

●STORY

影さんは借金の返済のために，牛乳配達のアルバイトにでたのであった。しかし，編集長から必殺の命令をうけた編さんが……。

●HOW TO PLAY

[2][4][6][8]で影さんを動かし，牛乳を押して青い家に入れてください。青い家は通過できますが，牛乳を入れると赤い家になり，通れなくなります。スペース・キーを押すと，影さんのいるところに木ができます。これを利用して編さんを閉じ込めて動けないようにできます。

牛乳を全部入れると面クリアです。全部で5面ありますよ。入れる順番を考えないと，牛乳が押せなくなります。ギブアップは[G]で，ギブアップや編さんにつかまると1ミスです。5ミスするとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

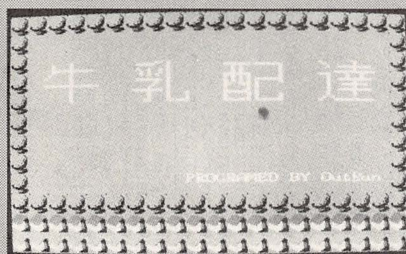
A%…青い家
B%…赤い家
C%…木
X……カゲのX
Y……カゲのY
VX…カゲの移動量(X)
VY…カゲの移動量(Y)
WX…ヘンのX
WY…ヘンのY
TX…ヘンの移動量(X)
TY…ヘンの移動量(Y)
L……ヘンが動くフラグ

●PROGRAM

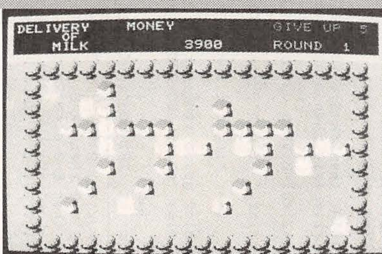
長いと思う。敵が速いと思う人は130，690行のL＝○の○の値を大きくしてください。面データは700～840行で，700～710行が1面の赤と青の家の位置(赤が1，青が2)，720行が1面の牛乳の位置(テキストの座標)です。しかし面を作るのは大変だと思います（牛乳の位置は偶数に！)。

CHECKER FLAG

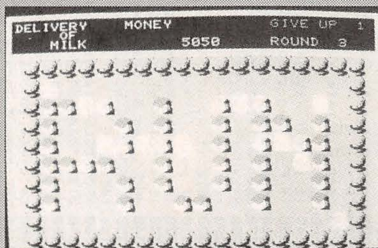
編：軽快なBGMにのってくりひろげるアクション・パズルゲームの決定版！
Dr.D：ずいぶんと評価が高いじゃないか。
編：たまにはこういったパズルゲームもいいっすよ。



▲《写真1》牛乳配達のタイトル画面



◀《写真2》1面はカゲさん面。牛乳を青い家に入れてやるのが君の使命



▶《写真3》牛乳をすべて配達し終えると面クリア。これは3面だぞ



▼《写真4》5面すべてクリアすると，こんな文字が現れるぞ

★みなさん知っていましたか？僕のパソコンは，じなんです。だって，ちょっとでも動かすと「ピーピー」となるんです。(福岡県飯塚市・平井一行15才)……【編：ピーピーだったらゲリじゃない？影：長男はだれだろう。】

```
   10 init "CRT1:40,25,0,0"::init "CRT2:320,200,16":klist 0:click off:kmode 1
   20 play init:dim A%(66),B%(66),C%(66):repeat on ,4
   30 gosub *DATA:gosub *PCG
   40 gosub *ﾀｲﾄﾙ
   50 rem -------------------------------------------------------------------
   60 S=0:G=5:R=1
   70 rem -------------------------------------------------------------------
   80 gosub *ﾗｳﾝﾄﾞﾃﾞｰﾀ:L=1
   90 play "O4L8T150GRL16G&G&GCFRCRL16G&GRB-L8B-&B-RL16GA-B-","T150L8CC>CC<cC>CC
<cC>cC<","T150L8Q8@V105C@V100Q1CCCQ8@V105CQ1@V100CCCQ8@V105CQ1@V100CCC"
  100  play "AAAAR&RAG","CCCCR&RCC","L8Q1CCC<C&C>CC"
  110 key 0,"":if inkey$="G" or inkey$="g" then *GIVEUP
  120 TX=0:TY=0:if L=1 then:if X-WX>0 then TX=2:goto 140 else TX=-2:goto 140
  130 if L=2 then:if Y-WY>0 then TY=2 else TY=-2
  140 L=L+1:gosub *ﾊﾝﾃｲ
  150 VX=((inkey$="4")-(inkey$="6"))*2
  160 VY=((inkey$="8")-(inkey$="2"))*2
  170 if inkey$=" " then put@ (X*8,Y*8),C%
  180 gosub *判定:if E then 260
  190 if scrn$(X+VX*2,Y+VY*2,1)="A" then VX=0:VY=0:E=-1:play "b32":goto 110
  200 if point((X+VX*2)*8,(Y+VY*2)*8)=10 then VX=0:VY=0:E=-1:play "<c32d32>":got
o 110
  210 if point((X+VX*2)*8,(Y+VY*2)*8)=0 then VX=0:VY=0:E=-1:play "<c32d32>":goto
 110
  220 cgen 0:locate X+VX,Y+VY:print "  ⇓⇐⇐  ":cgen 1:locate X+VX*2,Y+VY*2:print
"AB⇓⇐⇐CD"
  230 cgen 0:locate X,Y:print "  ⇓⇐⇐  ":cgen 1:X=X+VX:Y=Y+VY:locate X,Y:print "E
F⇓⇐⇐GH":E=-1
  240 if point((X+VX)*8,(Y+VY)*8)=9 gosub *牛乳:goto 110 else 110
  250 if F=1 then color=(4,10):play "ce":SC=SC+200:gosub *SC:pause 3:color=(4,4)
  260 if VX=0 and VY=0 then 110
  270 cgen 0:locate X,Y:print "  ⇓⇐⇐  ":cgen 1
  280 X=X+VX:Y=Y+VY:locate X,Y:print "EF⇓⇐⇐GH":goto 110
  290 rem -------------------------------------------------------------------
  300 *判定:if point((X+VX)*8,(Y+VY)*8)=0 then VX=0:VY=0:play "<c32d32>"
  310 if point((X+VX)*8,(Y+VY)*8)=10 then VX=0:VY=0:play "<c32d32>"
  320 if scrn$(X+VX,Y+VY,1)="A" then E=0 else E=-1
  330 if scrn$(X+VX,Y+VY,1)="I" then *GIVEUP else return
  340 *牛乳:cgen 0:locate X+VX,Y+VY:print "  ⇓⇐⇐  ":put@ ((X+VX)*8,(Y+VY)*8),B%
  350 RO=RO-1:SC=SC+50:gosub *SC:play "c32d32e32f32g32":if RO=0 then *ROUNDCLEAR
 else return
  360 *ROUNDCLEAR:pause 3:symbol (70,80),"CLEAR!",4,4,14:R=R+1
  370 play "q8e4.d8c8d4.c4","q8c4.c8c8c4.c4","q1c8c8c8c8c8c8c8c8":play wait
  380 pause 10: cls 3: goto 80
  390 *GIVEUP:G=G-1:if G=0 then *GAMEOVER
  400 color=(4,10):play "q8g32a32b32":play wait:color=(4,4):goto 80
  410 *SC:cgen 0:locate 18,3:print [6] using "#####";SC
  420 return
  430 *GAMEOVER:if R=6 then symbol (40,80),"CONGRATURATION",2,3,11 else symbol (
30,80),"GAMEOVER",4,4,14
  440 cgen 0:color=(4,7),(10,2),(9,1),(12,4),(15,7):pause 6:color=(4,8),(10,7),(
9,7),(12,7),(15,8):pause 6:color=(4,0),(10,8),(9,8),(12,8),(15,0):pause 6:color=
(10,0),(9,0),(12,0):pause 6:color=(7,0),(2,0),(1,0),(8,0)
  450 play "l16bagfedc4c4c4","l16ccccccE4e4c4":play wait:pause 18:cls 3
  460 color=(4,4),(10,10),(9,9),(12,12),(15,15),(7,7),(2,2),(1,1),(8,8):goto 40
  470 rem -------------------------------------------------------------------
  480 *ﾗｳﾝﾄﾞﾃﾞｰﾀ:cgen 0:cls 3:line (0,40)-(319,199),4,BF:line (0,0)-(319,39),11,
BF:line (5,5)-(313,33),0,BF:locate 28,3:print [4] "ROUND ";R
  490 locate 1,1:print [3] "DELIVERY⇓⇐⇐OF⇓⇐⇐MILK":locate 28,1:print [2] "GIVE
UP ";G:locate 13,1:print [6] "MONEY":gosub *SC:cgen 1:RO=8
  500 for I=16 to 288 step 16:put@ (I,40),C%:put@ (I,184),C%:next
  510 for I=40 to 184 step 16:put@ (16,I),C%:put@ (288,I),C%:next
  520 on R goto 530,540,550,560,570,430
  530 restore 700:goto 580
  540 restore 730:goto 580
  550 restore 760:goto 580
  560 restore 790:goto 580
  570 restore 820
  580 for K=1 to 8:read A$
  590 for T=1 to 16:if mid$(A$,T,1)="1" then put@ (16+T*16,40+K*16),B% else if m
id$(A$,T,1)="2" then put@ (16+T*16,40+K*16),A%
  600 next:next
  610 for I=0 to 7:read A:read B:locate A,B:print "AB⇓⇐⇐CD":next
  620 X=34:Y=21:VX=0:VY=0:locate X,Y:print "EF⇓⇐⇐GH":WX=4:WY=7:locate WX,WY:prin
t "IJ⇓⇐⇐KL":return
  630 *ﾊﾝﾃｲ:rem--------------------------------------------------------------
  640 if point((WX+TX)*8,(WY+TY)*8)=0 then TX=0:TY=0
  650 if point((WX+TX)*8,(WY+TY)*8)=10 then TX=0:TY=0
  660 if scrn$(WX+TX,WY+TY,1)="A" then TX=0:TY=0
  670 if scrn$(WX+TX,WY+TY,1)="e" then *GIVEUP
  680 cgen 0:locate WX,WY:print "  ⇓⇐⇐  ":WX=WX+TX:WY=WY+TY:cgen 1:locate WX,WY:
print "IJ⇓⇐⇐KL"
  690 if L=5 then L=1:return else return
  700 data 0001000000000000,0002000001000000,0210111001111000,0000002020020202
  710 data 0001001000010000,0010010000100000,0100000002000000,0000000000000000
  720 data 8,9,10,11,10,13,18,13,24,13,30,15,32,13,12,19
  730 data 0000000200000000,1101000101000001,1000000101200011,1121000101012101
  740 data 1000100101001001,1101000202020001,0000000001000001,0000000000200000
  750 data 8,9,12,11,24,9,26,11,8,17,16,17,24,17,24,19
  760 data 0000000000000000,1102001002020000,1000101001011010,1000202001020210
  770 data 1121001001010010,1000101001010010,1000100110010010,0000000000000000
  780 data 8,9,24,9,32,9,10,13,14,13,18,13,28,13,30,15
  790 data 0000002000000000,0010000000101010,0101012100101010,0000202000202020
  800 data 0101010100101010,0000002000101010,0101010100101010,0000000000000000
  810 data 16,9,12,11,10,13,22,13,10,17,18,17,26,19,30,19
  820 data 2000010000000000,0101010111111210,0100000200000010,0101110101111010
  830 data 0101002001000010,0120010101000010,0101110021111210,2000000000000000
  840 data 8,9,14,11,4,13,20,13,18,15,28,15,8,19,18,19
  850 *ﾀｲﾄﾙ:cls 3:init "CRT1:40,25,1,1":line (0,0)-(319,144),4,BF:rem----------
  860 for I=0 to 304 step 16:put@ (I,0),C%:put@ (I,144),C%:next
  870 for I=0 to 144 step 16:put@ (0,I),C%:put@ (304,I),C%:next
  880 symbol (30,40),"牛 乳 配 達",3,2,14:locate 18,16:print "PROGRAMED BY OutRun"
:for I=0 to 304 step 16:put@ (I,160),B%:put@ (I,176),A%:next
  890 if inkey$="" then 890 else cls 3:init "CRT1:40,25,0,0":return
  900 *PCG:restore 930
  910 read A:if A=300 then return
  920 read B$:def chr$(A)=hexchr$(B$):goto 910
  930  data 65 ,0F1F0F1F3F3F3F3F08100C1F3F3F3F3F08100C1F3F3F3F3F
  940  data 66 ,F0F8F0F8FCFCFCFC100830F8FCFCFCFC100830F8FCFCFCFC
  950  data 67 ,352A2A2A2A1F07003F3F3F3F3F1F0700352A2A2A2A1F0700
  960  data 68 ,B4AC9CAEB7FFFE00FCFCFCFCFCF8E000B4AC9CACB4F8E000
  970  data 69 ,0F1E1A101F0E00000001050F00110F070001050F00110F07
  980  data 70 ,F0F8D808F8700000000020F00088F0E0000020F00088F0E0
  990  data 71 ,3F7FEF0F0F1F3E003E7EEECFCF1F3E7C3E7EEECFC000007C
 1000  data 72 ,FCFEF7F0F0F87C007C7E77F3F3F87C3E7C7E77F30300003E
 1010  data 73 ,0F1F151E1016000000000A010F090F0700000A010F090F07
 1020  data 74 ,F0F84878086800000000B080F090F0E00000B080F090F0E0
 1030  data 75 ,3F7FEF0F0F1F3E00010101C1C000007C010101C1CF1F3E7C
 1040  data 76 ,FCFEF7F0F0F87C0000000000303000003E00000003F3F87C3E
 1050 data 300
 1060 *DATA:restore 1090:for I=0 to 66:read B$:A%(I)=val("&H"+B$):next
 1070 for I=0 to 66:read B$:B%(I)=val("&H"+B$):next
 1080 for I=0 to 66:read B$:C%(I)=val("&H"+B$):next:return
 1090 data 10,10,100,FE00,1,FF00,F000,F00,3F0,FC00,F803,700,3FF8,C000,FC0F,300,7
FFC,8000,FE07,100,CFFE,0,FF33,0,87FF,0,FF79,0,3FF,8000,FF7C,0,57F
 1100 data 8414,FE6A,302,63E,863E,7E41,F0E,7BE,873F,FE40,FFFE,77E,73F,FE40,FFFE,
77E,73F,F800,FFF8,778,70F,E000,FFE0,360,303,8000,FF80,0,0,0,FF00,0,FF00,0
 1110 data 10,10,0,FE01,1,FF00,0,FF0,F0,FC03,3,7F8,F8,C03F,F,3FC,FC,807F,7,1FE,F
E,CF,33,FF,FF,87,79,FF,FF,8003,7C,FF,47F
 1120 data 8415,26A,3FE,63E,863E,E41,F7E,7BE,873F,FE40,FFFE,77E,73F,FE40,FFFE,77
E,73F,F800,FFF8,778,70F,E000,FFE0,360,303,8000,FF80,0,0,0,FF00,0,FF00,0
 1130 data 10,10,0,FE00,E0,FF00,3,FF00,F8,EF00,F,FF00,FC,DF00,2,FF00,7E,BF00,1,F
F00,FE,AF00,1,FF00,5E,9700,1,FF00,BE,8F00,0,FF00,54
 1140 data 8B00,1,FF00,6E,8F00,0,7900,0,C300,0,F900,0,C000,0,300,0,F000,0,F00,0,
8000,0,3FC0,C0,7,0,3FC0,C0,8003,0,7F00,0,E000,0
```

★僕は，ノドにひっかかった魚の骨が3日間とれずに苦しんだカポシ者です。でも友人Mは，1週間とれなかった大ヒポシ者です。(愛知県豊橋市・**重田真一13才**)……【**影**：やっぱり魚フライにはしょう油だな。**一同**：??。】

PASOPIA 7用

つぐ美ちゃんの青春の1ページ

お好み焼きはこれからだ



⊙最初に

昔々，つぐ美ちゃんがまだ学生だったころのことです。

つぐ美ちゃんは久しぶりに故郷に帰ってきました。小さいころよく遊んだ山につぐ美ちゃんが入ったとき，ぼこぼこと地中からでてきたサングラスの集団――。

それは，今までつぐ美ちゃんにフラれた男達でした。彼らはフラれたことで，つぐ美ちゃんを逆恨み（さかうらみ）し，つぐ美ちゃんを倒しにきたのでした。

⊙遊びかた

つぐ美ちゃんは[2][4][6][8]で8方向に動き，スペース・キーでパンチをだ

《第1表》機械語

E000H……	16×16ドット・プット・ルーチン
E0A0H…	キャラクター・パターン
E4A0H…	面パターン

《第2表》変数表

X, X, MK…つぐ美ちゃんのX, Yの向き

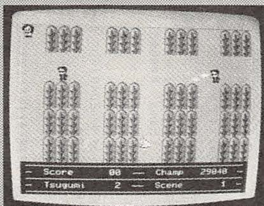
E, ES( ), X( ), Y( ), U( ), V( ), EK, ED…敵の番号，生死のフラッグ，X，Y，X増分，Y増分，敵の数，やっつけた数

SC, CS, SN, TG, TM…スコア，ハイスコア，面数，残り数，タイム

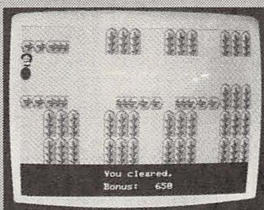
SO, BG(,), B( )…BGM用



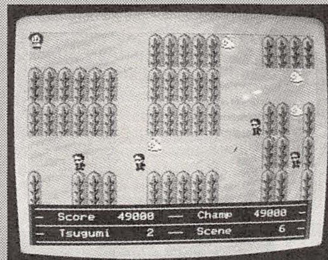
▲《写真1》なにが，青春の1ページなのかわからないタイトル



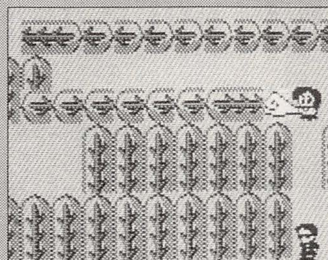
▲《写真2》さて，シーン1。地中からコブシとなって現れるサングラス集団



▲《写真3》敵をすべてやっつけると穴が二つあく。どちらかに入って面クリア！



▲《写真4》入った穴によってちがったシーンに進む。これはシーン6だ



▲《写真5》これを見よ！つぐ美ちゃんの木をも倒すパンチだぞ～

つぐ美ちゃんの青春の1ページのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1090
20 GOSUB 980
30 GOSUB 810
40 '■■■■||||■■■■■■■■|| Main ||■■■■■■■■■|||■■■■■■
50 SOUND=(0,BG(0,SO)):SOUND=(2,BG(1,SO)):SOUND=(4,BG(2,SO))
60 SOUND=(1,2):SOUND=(3,2):SOUND=(5,2):OUT &H30,&H16:S=INP(&H31)
70 U=((S AND 64)=0)*(X<38)*2-((S AND 16)=0)*(X>0)*2
80 V=((S AND 4)=0)*(Y<18)*2-((S AND 1)=0)*(Y>0)*2
90 B=U*(S((X+U)¥2,Y¥2)>0):D=V*(S(X¥2,(Y+V)¥2)>0)
100 A=S((X-B)¥2,(Y-D)¥2)>0:B=X+B*A:D=Y+D*A:IF B<>X THEN MK=(B>X)*-7
110 W=(W+1) MOD 2:A=MK+W:C=14
120 CALL GP(X,Y,C):CALL GP(B,D,A):X=B:Y=D:IF S(X¥2,Y¥2)=2 GOTO 730
130 IF DOOR=0 GOTO 160
140 FOR I=0 TO 1:IF (X=G(I,SN,0))*(Y=G(I,SN,1)) THEN Z=I:GOTO 580
150 NEXT:FOR I=0 TO 130:NEXT
160 IF ((STRIG(0))=0)+(X=0)+(X=38) GOTO 320
170 IF S((X-2-4*(MK=7))¥2,Y¥2)<0 GOTO 320
180 C=MK+2:CALL GP(X,Y,C):U=X-2-4*(MK=7):C=C+1:CALL GP(U,Y,C)
190 NOISE "ol16s7m1cz","ol16s7m1f"
200 FOR I=0 TO EK-1:IF (ES(I)=0)+(ABS(U-X(I))>2)+(Y<>Y(I)) GOTO 240
210 ES(I)=ES(I)-1:NOISE "s0m5ol124caa","s0m2ol124aca"
```

★ＯＦを読んで笑いすぎ，アゴをはずしたと聞きますが，僕の母は10ページ読んだだけでアゴをはずしました。（神奈川県横浜市・ゲゲゲのシオゲ14才）……【影：そういう人のために，10ページおきにマジなネタがあります。】

します。
　パンチを木に当てると，木は将棋倒しになって倒れます。これを利用して敵をつぶしてください。パンチで直接敵を倒すこともできますが，15回も当てなければならなく，点もほとんど入りません。

　敵を全部やっつけると，画面のどこかに穴が二つあきますので，どっちかに入ってください。穴によってつぎの面が変わります。
　つぐ美ちゃんが全員やられるか，シーン10をクリアすると，ゲーム・オーバーです。

⊙さいご

　つぐ美ちゃんの服がセーラー服に見えるでしょうか……？
　ところで，どこが「青春の１ページ」なのか……!?

★　★

```
220 IF ES(I)=0 THEN SC=SC+1:GOSUB 520 ELSE 240
230 C=14:CALL GP(X(I),Y(I),C):ED=ED+1:IF ED=EK GOTO 550
240 NEXT:V=(Y¥4)*4+2
250 IF S(U¥2,Y¥2) THEN C=14+(S(U¥2,Y¥2)=2)*10:CALL GP(U,Y,C):GOTO 320
260 IF (S(U¥2,V¥2-1)=0)*(U>0)*(U<38) THEN U=U+2+4*(MK=0):GOTO 260
270 A=0:I=X+2+4*(MK=0):S(I¥2,V¥2)=1:FOR I=I TO U STEP (I>U)*2+1
280 S(I¥2,V¥2-1)=1:LINE(I*8,V*8-16)-STEP(15,15-16*(A=0)),PSET,4,BF
290 IF (I>1)*(I<37) THEN S(I¥2+1+2*(MK=0),V¥2)=-1 ELSE 320
300 C=6+MK:J=I+2+4*(MK=0):CALL GP(J,V,C):A=A+1:I=I-(1+2*(MK=0))*(A>2)
310 NOISE "s0m0o1164cd","s0m0o1164ec":NEXT
320 SOUND=(1,B(SO)):SOUND=(3,15):SOUND=(5,15):SO=(SO+1) MOD 96
330 IF DOOR THEN FOR I=0 TO 50:NEXT:GOTO 50
340 WHILE ES(E)=0:E=(E+1) MOD EK:WEND
350 IF S(X(E)¥2,Y(E)¥2)>-1 THEN IF U(E) GOTO 420 ELSE 370
360 SC=SC+100:GOSUB 520:ES(E)=0:ED=ED+1:IF ED=EK GOTO 550 ELSE 50
370 IF (Y(E)+V(E)<0)+(Y(E)+V(E)>18) GOTO 390
380 IF S(X(E)¥2,(Y(E)+V(E))¥2)>0 GOTO 460
390 U(E)=2+4*(X(E)>X):IF (X(E)+U(E)<0)+(X(E)+U(E)>38) THEN U(E)=-U(E)
400 IF S((X(E)+U(E))¥2,Y(E)¥2)<1 THEN V(E)=-V(E):U(E)=0 ELSE V(E)=0
410 GOTO 460
420 IF (X(E)+U(E)<0)+(X(E)+U(E)>38) GOTO 440
430 IF S((X(E)+U(E))¥2,Y(E)¥2)>0 GOTO 460
440 V(E)=2+4*(Y(E)>Y):IF (Y(E)+V(E)<0)+(Y(E)+V(E)>18) THEN V(E)=-V(E)
450 IF S(X(E)¥2,(Y(E)+V(E))¥2)<1 THEN U(E)=-U(E):V(E)=0 ELSE U(E)=0
460 C=14:CALL GP(X(E),Y(E),C):S(X(E)¥2,Y(E)¥2)=1:X(E)=X(E)+U(E):Y(E)=Y(E)+V(E)
470 C=4-7*(U(E)>0):CALL GP(X(E),Y(E),C):IF (X(E)=X)*(Y(E)=Y) GOTO 730
480 S(X(E)¥2,Y(E)¥2)=2:E=(E+1) MOD EK
490 TM=TM-1:LINE((TM¥3)*2,160)-STEP(0,39),PRESET,1
500 LINE(319-(TM¥3)*2,160)-STEP(0,39),PRESET,1:IF TM=0 GOTO 730 ELSE 50
510 '■■■■■||||■■■■■■■|| Score ||■■■■■■■■|||■■■■■■
520 LOCATE 11,21:PRINT USING "#####";SC:IF SC<=CS THEN RETURN
530 LOCATE 30,21:PRINT USING "#####";SC:CS=SC:RETURN
540 '■■■■■||||■■■■■■■|| Clear ||■■■■■■■■|||■■■■■■
550 IF SN=9 GOTO 630
560 DOOR=1:SO=0:FOR I=0 TO 1:CIRCLE(G(I,SN,0)*8+7,G(I,SN,1)*8+7),7,3
570 PAINT STEP(0,0),3:NEXT:GOTO 50
580 SOUND 0,0:LINE(0,160)-(319,199),PSET,3,BF:LOCATE 14,21:PRINT"You cleared."
590 FOR I=0 TO TM¥10:LOCATE 14,23:PRINT USING "Bonus:#####0";(TM¥10-I)*5
600 COLOR%(14,21)-(25,21),VAL(MID$("14575410",I MOD 8+1,1))
610 SC=SC+50:FOR K=0 TO 50:NEXT:NEXT:SN=G(Z,SN,2):GOTO 30
620 '■■■■■||||■■■■■■■|| Ending ||■■■■■■■■|||■■■■■■
630 CLS:COLOR,1:COLOR=(4,2):LINE(0,0)-(319,119),PSET,4,BF
640 COLOR=(5,2,6):CIRCLE(80,79),60,5:PAINT(80,79),5
650 FOR I=0 TO 10:LINE(19,119-I*I*I/200)-STEP(121,0),PSET,4:NEXT
660 LINE(0,120)-(319,199),PSET,0,BF
670 FOR I=0 TO 400:PSET(RND*320,120+I*I*I/800000!),5:NEXT
680 CIRCLE(200,199),120,2,,1.57,2.5:DRAW "bm200,80r120"
690 COLOR=(2,2,0):PAINT(310,90),2
700 X=33:Y=8:C=0:CALL GP(X,Y,C):LOCATE 35,23:PRINT "END"
710 OUT &H30,&H7F:WHILE INP(&H31)=255:WEND:GOTO 770
720 '■■■■■||||■■■■■■■|| Die ||■■■■■■■■|||■■■■■■
730 C=15:CALL GP(X,Y,C)
740 SOUND 0,0:SOUND=(0,29):FOR I=0 TO 100:SOUND=(1,5-I/20):NEXT
750 SOUND=(6,4):FOR I=0 TO 300:SOUND=(1,I/20):SOUND=(7,I/20):NEXT
760 IF TG>0 THEN TG=TG-1:GOTO 30
770 LINE(0,160)-(319,199),PSET,3,BF:I=1:OUT &H30,&H7F
780 LOCATE 12,22:COLOR VAL(MID$("01457541",I,1)):PRINT "G A M E  O V E R"
790 I=I MOD 8+1:FOR J=0 TO 100:NEXT:IF INP(&H31)=255 GOTO 780 ELSE 1280
800 '■■■■■||||■■■■■■■|| Set up ||■■■■■■■■|||■■■■■■
810 COLOR 7:ERASE S:DIM S(19,9):LINE(0,0)-(319,199),PSET,4,BF
820 FOR I=0 TO 12:A=PEEK(&HE4A0+SN*13+I):FOR J=0 TO 7+4*(I=12)
830 IF A AND 2^(7-J) THEN Z=1:GOTO 860
840 Z=0:X=(I*8+J)*2 MOD 40:Y=((I*8+J)¥20)*4
850 FOR Y=Y+2 TO Y STEP -1:C=5:CALL GP(X,Y,C):NEXT
860 FOR K=0 TO 1:S((I*8+J) MOD 20,((I*8+J)¥20)*2+K)=Z:NEXT:NEXT:NEXT
870 LINE(0,160)-(319,199),PSET,3,BF:LOCATE 0,20:PRINT " ";STRING$(38,"-")
880 PRINT USING " -  Score      0  --  Champ  #####0  -";CS:GOSUB 520
890 PRINT       " ";STRING$(38,"-")
900 PRINT USING " -  Tsugumi    ##  --  Scene      ##  -";TG;SN+1
910 PRINT       " ";STRING$(38,"-");
920 DOOR=0:TM=480:SO=0:X=0:Y=0:MK=0:EK=3+SN:ED=0:FOR I=0 TO EK-1:ES(I)=15
930 X(I)=INT(RND*18)*2+2:Y(I)=INT(RND*5)*4
940 IF (S(X(I)¥2,Y(I)¥2)=0)-(ABS(X-X(I))<5)*(ABS(Y-Y(I))<5) GOTO 930
950 U(I)=0:V(I)=2:C=3-(U(I)=2)*6:CALL GP(X(I),Y(I),C):NEXT
960 RETURN
970 '■■■■■||||■■■■■■■|| Title ||■■■■■■■■|||■■■■■■
980 CLS:RESTORE 1670:FOR I=0 TO 7:READ J:COLOR=(I,J):NEXT
990 READ X!:IF X!<0 GOTO 1030 ELSE READ Y!,U,V:I=ABS(U-X!):J=ABS(V-Y!)
1000 IF I>J THEN U!=SGN(U-X!):V!=(V-Y!)/I ELSE U!=(U-X!)/J:V!=SGN(V-Y!)
1010 PUT@T(X!-7,Y!-13),A,OR,7:X!=X!+U!*6:Y!=Y!+V!*6
1020 IF (ABS(X!-U)<6)*(ABS(Y!-V)<6) GOTO 990 ELSE 1010
1030 COLOR 7:LOCATE 0,1:PRINT "ﾂｸﾞﾐﾁｬﾝ ﾉ":LOCATE 30,23:PRINT "ﾉ 1ﾍﾟｰｼﾞ"
1040 LOCATE 0,24:PRINT "Please push any key.";:OUT &H30,&H7F:I=8
1050 WHILE INP(&H31)=255:FOR J=0 TO 100:NEXT
1060 COLOR=(7,VAL(MID$("02226676622200",I,1)),VAL(MID$("11346777643210",I,1)))
1070 I=I MOD 14+1:WEND:COLOR=(0,1):COLOR=(7,0):RETURN
1080 '■■■■■||||■■■■■■■|| Init 1 ||■■■■■■■■|||■■■■■■
1090 CLEAR,&HDFFF:SCREEN 2:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
1100 DEFINT A-Z:IF PEEK(&HE100)=7 GOTO 1200
1110 FOR I=0 TO 41:I=I-(I=19)*16:READ A$:S=0:FOR J=0 TO 31
1120 A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):S=S+A:POKE &HE000+I*32+J,A
1130 NEXT:READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>S+I*256 THEN PRINT "Error":END ELSE NEXT
1140 FOR I=0 TO 447:A=PEEK(&HE0A0+I):B=0:FOR J=0 TO 7
1150 B=B-2^J*((A AND 2^(7-J))>0):NEXT:POKE &HE260+I,B:NEXT
1160 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 7
1170 A=PEEK(&HE260+I*64+J*32+K*16+L)
1180 POKE &HE260+I*64+J*32+K*16+L,PEEK(&HE268+I*64+J*32+K*16+L)
1190 POKE &HE268+I*64+J*32+K*16+L,A:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
1200 DIM S(9,4),X(19),Y(19),U(19),V(19),ES(19),BG(2,95),B(95),A(17),G(1,8,2)
1210 GP=&HE000:RESTORE 1590:FOR I=0 TO 2:C=0
1220 READ A,B:FOR J=1 TO A:BG(I,C)=B:C=C+1:NEXT:IF C<96 GOTO 1220 ELSE NEXT
1230 READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):FOR K=3 TO 0 STEP -1
1240 IF VAL("&h"+MID$(A$,J,1)) AND 2^K THEN B(J*4-K-1)=15 ELSE B(J*4-1-K)=2
1250 NEXT:NEXT:FOR I=1 TO 79 STEP 4:FOR J=1 TO 2:BG(J,I)=2:NEXT:NEXT
1260 FOR I=0 TO 17:READ A$:A(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1270 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 2:READ G(J,I,K):NEXT:NEXT:NEXT
1280 RANDOMIZE TIME/4:SC=0:TG=2:SN=0:GOTO 20
1290 '■■■■■||||■■■■■■■|| Data ||■■■■■■■■|||■■■■■■. . . . . . . . . .  sum
1300 '    Put routine     ....... 16 x 16 dots : 3 colors
1310 DATA C5D54621008004052806110800191 0FDD11A1140013C3D2804193D20FCC10AE5,08FB
1320 DATA 21A0E03C3D2807114000193D20FCD1F3DB22E603F604D33C3E03D30F3E11D30C,0D10
1330 DATA 000000000110003E02C5EDB0EB01300109EBC13D20F33E22D30C000000000180,0A95
1340 DATA 02BFEBED42EB0110003E02C5EDB0EB01300109EBC13D20F3DB22E603D33C3E02,10D0
1350 DATA D30FFBC9000000000000000000000000000000000000000000000000000000,06A6
1360 '    Character data ....... Blue 32 bytes : Red 32 bytes
1370 DATA 073F7FFFFFFF3F1FF8FEFFFFFFFFFFFF0F0F0B0C1E0F0701FFFEBE7CFCF8FCF8,1899
1380 DATA 073F7FFCF6F23616F8FEBF1FDF6FEFDF080F0E0B150F07011FFECE9414F8FC98,1560
1390 DATA 073F7FFFFFFFFF3FE0FCFEFFFFFFFFFF0F0F0B0C06070F03FEFEBC7CFCF8FCF8,1B45
1400 DATA 073F7FFCF6F2F636E0FC7E3FDF6FEFDF080F0E0B05070F021EFECC940CF8FCE8,183B
1410 DATA 3F7FFFFFFFFF1F1FE0FCFEFFFFFFFFFF8FFFFBFCFE070F03FEFEBC7CFCF8FCF8,2185
1420 DATA 3F7FFFFCF6F21616E0FC7E3FDF6FEFDF887F1613FD070F021EFECC940CF8FCE8,1C2B
1430 DATA 0000070F1F3F7FFF007E0080ECF0FCFE7F7FFFFF7F07000FFFFFFFFFFFF003F0,1C35
1440 DATA 00000708102046 8D00000008060100C0241619E807807000081000000 0FF00000,11CF
1450 DATA 0F3F7F3F1F1F1F0FF0F8FCFCFCFCF8F8070F0F0F07070F07F0FCFEFEFCF8FC18,1D88
1460 DATA 0F3F7B30101F1D08F0F8FC7C3CFCC818040F0F0707070F0770FC7EFE74F8FC18,1A7A
1470 DATA 01061820414282428 0E0582C16AA954A8242825A964A8444D55AF55AB56AD54A,1C0D
1480 DATA 0106182041438343 80E0582C16AA95CA8343835B9F4F8747D5DAFDFAF5EAD5CA,2010
1490 DATA 020D102020404788AA5500181 40BFC00C661542A351A0D02AAF72CFA55AA55AA,1B68
1500 DATA 020D10202040478FAA5500181C0FFFFFC761542A351A0D02FFFF3CFA75AA55AA,1E0B
1510 DATA 070F0F3F3F38FCFFF8FCFEFEFE068EFCFF3F3B3B3F7F7FFEFEFFFFFFFEFC3E0E,3684
1520 DATA 070F0E3C2C2FEF82F8FC7E0E06FE7204EF2F2B2B3F4747821EFFBFFFBCFC3E0E,31C8
1530 '    Screen data     ....... 20 x 5 blocks : 13 bytes  x10 scene
1540 DATA C6318FFFFFC6318C6318C63180C4E1FC5F1085F10FFFF004E180C000F080FFF8,3809
1550 DATA 080000DF000DF0C0003403808000808008 0000C10EEEEEFFFFBBBBDFFFFFEEEE,357F
1560 DATA E0FF0700307F03072FFFF2630720DFFFFDA00BB001B80001C00000C007FA0001,33BB
1570 DATA A0001A0002400020E1C1FEEDAFE0DAFE74AFE0CAF0C0E333318CC0C633318CCC,39A2
1580 DATA C7300000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,29F7
1590 DATA 32,2,1,119,1,106,4,94,4,79,4,89,2,2,2,94,1,89,2,94,1,89,1,94,1,89
1600 DATA 2,106,1,94,2,106,1,94,1,106,1,94,4,119,4,106,4,94,2,89,2,79,4,62
1610 DATA 4,79,4,71,4,89,24,478,4,568,4,508,64,478,24,638,4,760,4,716,64,638
1620 DATA 00000000c444ffffffff1111
1630 DATA 0010,0010,E007,F81F,FC3F,FE7F,FE7F,FFFF,FFFF
1640 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FE7F,FE7F,FC3F,F81F,E007
1650 DATA 0,4,1,0,6,2,12,14,5,26,14,3,38,12,6,38,16,4,0,0,0,38,0,4,12,14,1
1660 DATA 26,14,7,0,12,8,0,14,2,18,16,5,20,16,0,0,0,3,2,0,9,0,0,9,38,18,6
1670 DATA 0,7,2,0,4,7,2,7
1680 DATA 20,40,140,38,78,20,82,99,40,68,126,68,10,98,150,100,30,120,27,180
1690 DATA 30,120,130,120,130,120,131,180,30,140,125,139,30,160,128,161
1700 DATA 180,40,300,38,200,68,286,68,170,98,310,100,240,20,240,68
1710 DATA 240,68,170,130,240,68,310,130,202,120,204,180,202,120,278,119
1720 DATA 278,119,276,185,203,150,270,150,205,179,266,180,-1
```

★３年ぶりにベーマガを買いました。ぬ，ぬわんとＭＡＸマシンのページが消えていた〜。僕は声もでませんでした。よみがえれユーザーたちよ〜。（北海道札幌市・ＹＵＫＡ命ことくーちん）……【編：そういうわけです。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

SUPER(スーパー) 影(かげ)さん

ALL PC & FM



★STORY

600×年, ボツ・プログラムの, のろいが, ユーレイに化け, つぐ美さんをさらってしまった。編集長の「つぐ美君を助けたら給料を増やしてやる!!」という言葉につられ, 影さんが助けに行くはめに……。

さあ, 影さんはユーレイからのがれ, 穴を飛び, つぐ美さんの愛の力を借りて, 無事, 救出することができるか!!

★遊びかた

リスト1をLOAD, RUNさせ**リスト2**をLOAD, RUNさせると, タイトルがでます。そして,『HIT! SPC KEY』がでたらスペース・キーを押してください。すると, ステージ数と, パワーがでます。『HIT! SPC KEY!』とでたらスペース・キーを押してください。ゲームがはじまります。

影さんは, カーソル・キーで左右に動き, スペース・キーでジャンプします(ジャンプに見えないけど)。

ジャンプ中も, 左右に動くことができます。ブロックに飛び乗るときは, 少し早めにカーソル・キーを押してください。

隠れキャラで, ハート(つぐ美さんの愛)があります。だしかたは, あるブロックに下からぶつかればでます。しかし, 透明なブロックに隠されている場合もあります。

移動すると, パワーが一つ減り, ユーレイにぶつかると, 五つ減ります。また, ハートを取ると, 50増えます。

右はしにいくと, 1面クリアで, 10面まであります。10面クリアすると, 感動(?)のエンディングです。

パワーが0になったり, 穴に落ちたりすると, ゲーム・オーバーです。

★うらわざ?

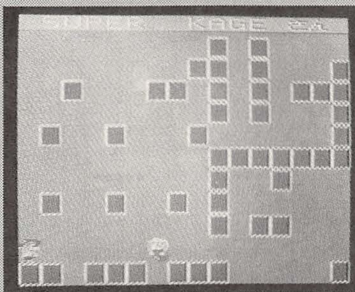
下が穴で, 横がブロックのときブロックのあるほうにカーソル・キーを押すと, 影さんがカベにくっつきます。何の役にもたちませんが……。

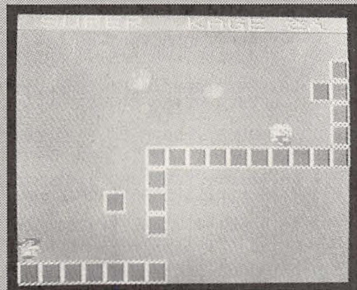
それと, ハートは上からは取れません。また, ハートが隠れているブロックに乗っているときは, ジャンプできません。でも, ハートをだせばただのブロックにもどり, ジャンプできるようになります(これを利用したワナもあります)。



▲《写真1》タイトル画面。時間がかかるので少しお待ちください

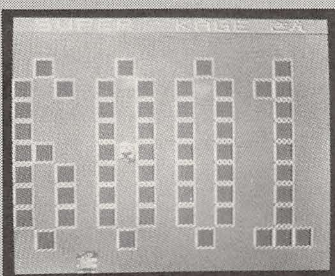
▼《写真2》ゲーム・スタート!!左端にいる影さんを右端へ行かせる





▲《写真3》これは2面だ!!ジャンプのタイミングさえわかれば簡単!

▼《写真4》しまった!下へ落ちた。一度でも落ちればゲーム・オーバー



CHECKER FLAG

編:このゲーム, 内容はまあまあなのですが, 一つ一つの動作があまりにも遅くてやる気がなくなってしまいますね。

Dr.D:**リスト1**でわざわざPUT@ルーチンを使っているのだが, せっかくマシン語のルーチンを使ってもこれじゃあ意味ないゾ!!

編:つぎはこのへんに注意したらもっといいできになるはずですよ。

PC-6001/mkII

★影さん!!『ケッコン』って知ってますぅ?『シアワセ』って知ってまするぅー?(埼玉県狭山市・ヴアスカタム?才)……【影:『結婚』,『幸福』どうだ,ちゃんと知っているゾ!!編:うーん, むなしい。】

★注意

マシン語を使っているのでRUNする前に〝SAVE〟しておいてください。

★プログラム

いろんな処理をくっつけて作ったため，見にくくなっているかもしれません。ごかんべんを。それと，スピードが少しのろいので，がまんしてください。

マシン語はキャラのPUTルーチンです。

★さいごに

2面，7面，9面，10面は，透明なブロックにハートがあります。

見てわかるように，あるゲームをまねしたものです。では最後に，ナニをユー!!

参考にしたもの

任天堂「スーパーマリオブラザーズ」

Pio 1986年6月号「春」

《リスト1》SUPER影さんのマシン語プログラム・リスト

```
10 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 REM ♥       かげ LIST-1          ♥
30 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
40 FORT=&HDE00TO&HDF1FSTEP16
50 M=0:FORI=0TO15
60 READA$:A=VAL("&H"+A$)
70 POKET+I,A:M=M+A:NEXTI
80 READC:IFM<>CTHEN91
90 NEXT:END
91 PRINT "BAG IN ";120+(T-&HDE00
)/16*10
110 END
111 REM ♥♥♥ DATA ♥♥♥_____________
_________________________,SUM
112 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
113 REM          PUT@ ルーチン
114 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
120 DATA 01,00,00,4D,6C,26,00,11
,00,E2,29,29,29,29,29,09,681
130 DATA 19,00,00,00,00,01,1F,00
,16,10,DD,7E,00,77,23,DD,817
140 DATA 23,DD,7E,00,77,DD,23,09
,15,C2,1A,DE,C9,00,00,00,1430
150 DATA 21,00,00,DD,21,00,DE,CD
,00,DE,C9,00,00,00,00,00,1137
151 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
152 REM          キャラクター DATA
153 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,0
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,0
180 DATA 0F,FC,37,FF,DF,5F,FD,AF
,F6,BC,A6,A8,28,A5,2A,55,2423
190 DATA 2A,A0,2A,A8,29,68,29,68
,0F,F0,0F,C0,02,80,02,A0,1456
200 DATA 0F,FC,37,FF,DF,5F,FD,AF
,F6,BC,A6,A8,28,A5,2A,55,2423
210 DATA 2A,A0,2A,A8,6A,A5,6A,A5
,0F,F0,3F,FC,A0,28,A8,2A,1934
220 DATA 09,60,25,58,55,55,AA,AA
,A9,9A,A5,A6,A5,6A,A5,5A,1920
230 DATA AF,F8,2F,F0,17,D7,17,D4
,0F,F3,0D,FF,03,7F,00,FC,2091
240 DATA 99,99,66,66,7F,FE,7F,FE
,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,2796
250 DATA 7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE
,7F,FE,7F,FE,66,66,99,99,2796
260 DATA 30,0C,FC,3F,FF,FF,D7,FF
,DF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3363
270 DATA FF,FF,FF,F7,FF,D7,FF,5F
,3F,7C,0F,F0,03,C0,03,C0,2664
280 DATA 0F,F0,37,FC,DD,7F,F5,5F
,F9,6F,F5,5F,37,DB,39,6C,2389
290 DATA 2A,A8,1A,A4,12,84,0A,A0
,2A,A8,2A,A8,2A,A8,2A,A8,1560
```

《リスト2》SUPER影さんのメイン・プログラム・リスト

```
1 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 REM ●  SUPER かげさん LIST-2   ●
3 REM ● 1987年 5月 4日 by.Y・HABA ●
4 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
5 GOTO 590
10 SCREEN3,2,1:COLOR2,1,1:CLS:CO
NSOLE1,16
20 DIM A(15,11):X=0:Y=10:R=&HDE3
0:F=1:M=1:S=200:RESTORE900
22 LINE(0,0)-(255,11),3,BF
24 LOCATE 1,0:PRINT "SUPER  KAGE
 さん"
26 FORI=0TO15:A(I,0)=1:NEXT
30 CLS:IF M>10 THEN 380
32 SCREEN1,1,1:CLS:CONSOLE,,0
33 LOCATE12,7:PRINT M;" ステージ"
34 LOCATE12,9:PRINT "パワー":S
39 FORI=0TO10:READ A$
40 FORJ=0TO1:L=VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2))
50 FORK=0TO7:Z=L AND (2^(7-K))
60 IF Z=0 THEN A(J*8+K,I+1)=0:GO
TO 100
70 IF Z>0 THEN A(J*8+K,I+1)=1
80 POKE R+1,J*16+K*2:POKE R+2,I*
16+16
90 POKE R+5,&HC0:POKE R+6,&HDE:E
XEC R
100 NEXTK,J,I:READ I,J:A(I,J)=2:
READXB,YB
111 POKE R+1,X*2:POKE R+2,Y*16
112 POKE R+5,&H60:POKE R+6,&HDE
113 EXEC R
114 POKE R+1,XB*2:POKER+2,YB*16
115 POKE R+5,&HA0:POKE R+6,&HDE
116 EXEC R:LOCATE9,11:PRINT"HIT!
 SPC KEY!!"
117 IFSTRIG(0)=0THEN117
118 SCREEN ,2,2
119 REM ●●●●● めいん ●●●●●
120 P=A(X,Y+1)
130 W=(P=0)*(W>-1)+(W=-1)
140 T=STICK(0):V=-(T=3)-(T=7)*(X
>0)
150 IFP=1ANDSTRIG(0)=1THENW=-1:H
=0:PLAY"O3S3M3000A4"
160 H=H+1:IFH=4THENW=1
170 IFA(X+V,Y-1)=1ANDW=-1THENW=1
:PLAY"O3S1M1000C32"
171 IFA(X,Y-1)<>2ORW>-1THEN180
172 W=1:A(X,Y-1)=1:A(X,Y-2)=3:PL
AY"O3S1M1000C32"
173 POKE R+1,X*2:POKE R+2,(Y-2)*
16
174 POKE R+5,&HE0:EXEC R
180 IFV=0ANDW=0THEN260
190 IFA(X+V,Y+W)=3THENA(X+V,Y+W)
=0:S=S+50:PLAY"S1M5000O5C64E64G64
"
195 IFA(X+V,Y+W)>0THEN260
197 IF W<>0 THEN F=0:GOTO 200
198 O=60+F:PLAY"V8O5N=O;64"
200 POKE R+1,X*2:POKE R+2,Y*16
210 POKE R+5,&H40:EXEC R
220 X=X+V:Y=Y+W
230 POKE R+1,X*2:POKE R+2,Y*16
240 POKE R+5,&H60+&H20*F:EXEC R
242 S=S-1
245 IF Y=11 OR S<1THEN 740
246 IFX=15THENM=M+1:X=0:GOTO30
250 F=0-(F=0)
260 IFRND(1)<.5THEN350
265 VB=SGN(X-XB):WB=SGN(Y-YB)
270 IFXB+VB=XANDYB+WB=YTHENS=S-5
:PLAY"S8M500C8":VB=0:WB=0
280 IFA(XB+VB,YB+WB)=0THEN290
282 IFA(XB+VB,YB)>0THENVB=0
284 IFA(XB,YB+WB)>0THENWB=0
286 IFA(XB+VB,YB+WB)>0THENWB=0
288 IFYB+WB+1>11THEN310
290 IFA(XB+VB,YB+WB+1)=2THENWB=0
:VB=0
310 IFVB=0ANDWB=0THEN350
320 POKER+1,XB*2:POKER+2,YB*16
330 POKE R+5,&H40:EXEC R
340 XB=XB+VB:YB=YB+WB
350 POKER+1,XB*2:POKER+2,YB*16
360 POKE R+5,&HA0:EXEC R
370 GOTO 120
375 REM ●●●●● ENDING ●●●●●
380 SCREEN1,1,1:CLS
390 LOCATE12,8:PRINT"CLEAR !!"
400 SCREEN3,2,1:COLOR3,1,1:CLS
410 FORI=0TO15
420 POKER+1,I*2:POKER+2,176:POKE
R+5,&HC0:EXECR:NEXTI
440 POKER+1,16:POKER+2,160:POKER
+5,&H00:POKER+6,&HDF:EXECR
450 SCREEN ,2,2:POKER+6,&HDE
451 F=0:FORI=1TO14:F=0-(F=0)
452 POKER+1,I-1:POKER+2,160:POKE
R+5,&H40:EXECR
453 POKER+1,I:POKER+2,160:POKER+
5,&H60+&H20*F:EXECR:NEXTI
454 A$="かげさん ありがとう!!"
455 FORI=1TO14:LOCATEI,5:PRINTMI
D$(A$,I,1)+CHR$(7);:NEXT
460 POKER+1,15:POKER+2,144:POKER
+5,&HE0:POKER+6,&HDE:EXECR
465 PLAY"V8O5C64F64":FORI=1TO50:
NEXT
470 I=4:Z=-1:FORJ=3TO11:IFI=0THE
NZ=-Z
480 POKER+1,J*2+1:POKER+2,96+I*1
6:POKER+5,&HA0:EXECR
485 FORA=1TO50:NEXTA
490 POKER+1,J*2+1:POKER+2,96+I*1
6:POKER+5,&HE0:EXECR:I=I+Z
500 PLAY"V8O5C64":FORK=1TO50:NEX
TK,J
510 PLAY "O5L8CEEED16C16G4.G16F1
6EEED16C16G4.G16F16"
520 PLAY "EF16G16FEDO4BG"
530 PLAY "O5L8CEEED16C16G4.G16F1
6EEED16C16G4.G16F16"
540 PLAY "EF16G16FED4R"
550 PLAY "O5CGF16E16FGAG4CGF16E1
6FGAG4"
560 PLAY "CAG4FED16C16D4"
570 PLAY "C4RCGF16E16FGAG4CGF16E
16FGAG4"
580 PLAY "CAG4FED16C16D4C4R":RUN

585 REM ●●●●● たいとる ●●●●●
590 SCREEN 3,2,2:COLOR2,3,1:CONS
OLE0,16,0,0:CLS
600 LOCATE1,1:PRINT "SUPER":LOCA
TE0,2
605 LINE(75,24)-(176,132),4,BF
610 PRINTSPC(5);" ┌─┐    "
620 PRINTSPC(5);" ├─┤ ┌─┘"
630 PRINTSPC(5);" └┬┘    "
640 PRINTSPC(5);" ─┴─    "
650 PRINTSPC(5);" ┌─┐ ┌─┘"
660 PRINTSPC(5);" └┬┘    "
670 PRINTSPC(5);" ││└    "
680 PRINTSPC(5);"┘│└┌─┘"
690 PRINTSPC(5);"  ┘     "
700 LOCATE12,10:PRINT"さん"
705 PLAY"V8L8O5RCR64CRC4O4GO5CO4
BGR4R2RO5FR64FRF4ECO4BO5CR4"
710 COLOR4:LOCATE1,12:PRINT"HIT!
 SPC KEY!!"
720 IFSTRIG(0)=0THEN720
730 SCREEN1,1,1:CLS:GOTO 10
735 REM ●●●●● GAME OVER ●●●●●
740 FOR I=1 TO 10
750 POKER+1,X*2:POKER+2,Y*16:POK
ER+5,&H80:EXECR
760 POKER+1,X*2:POKER+2,Y*16:POK
ER+5,&H60:EXECR:PLAY"V8O5C64E64"
:NEXTI
770 POKER+1,X*2:POKER+2,Y*16:POK
ER+5,&H40:EXEC R:PLAY "O5S8M50C6
4"
780 COLOR 3,1,1:LOCATE0,5
790 PRINT"       "
800 PRINT"[ GAME "
810 PRINT"       "
820 PRINT"       ";
830 PRINT"  OVER ]";
840 PRINT"       ";
850 PLAY"V8O5R4L16G2.GG-FE-"
860 PLAY"F2E4D4O4A4O5CO4BO5CD"
870 PLAY"E8D-EO6C4O5FEFFGO4BO5CD
C4R4"
880 FORI=1TO1000:NEXTI:RUN
895 REM ●●●●● DATA ●●●●●
900 DATA0050,00D1,2357,0051,4881
,007F,0048,4940,0058,0000,DDC1,8
,2,6,10
910 DATA0000,0001,0003,0001,0001
,03FF,0200,0A00,0200,0000,FE00,5
,3,14,5
920 DATA0000,4444,AAAC,8AA4,8AA4
,CAA4,AAA4,AAA4,AAA4,444E,0000,1
,2,7,9
930 DATA0000,7DFB,4008,4008,7DEF
,0821,0821,7FBF,0001,0001,FDDF,2
,5,6,3
940 DATA4002,4005,7DE1,401D,4105
,5505,7F45,0005,001D,0031,AAB7,2
,3,6,2
950 DATA5BBD,4020,5BFD,5041,775D
,0145,6F75,4845,5BF5,4805,7FFD,3
,9,5,4
960 DATA0000,7F00,F87C,E202,E012
,E01A,E012,E202,F87C,7F00,0000,8
,7,9,11
970 DATA2100,2500,29F8,2007,3BFF
,0000,2AAA,0000,2AAA,0000,AAAA,8
,3,8,8
980 DATA0001,0001,0001,0001,0001
,0001,0001,0001,0001,0000,FFDF,8
,9,13,9
990 DATA0001,0001,0001,01C1,03C1
,07C0,0FC1,1FC1,3FC1,7FC1,FFC1,5
,2,0,1
```

★くだらんシャレシリーズその①：明治天皇が，目いじってんの一!!どーだ！おもしろいか，ワッハッハッ!!（岩手県和賀郡・**エンデューロレーサー大好き14才**）……【**編**：その①ということはこれからも…。先が思いやられる。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

伝説(でんせつ)の城(しろ)



新野　恵貴

ストーリー

あるところに，ケンという若者と，メリーという少女がいました。

2人はとても仲がよく，毎日楽しく暮らしていました。

ところが！ ある日，この2人の仲をねたむ魔女が2人をひきはなし，城の中へとじこめてしまいました。

これをかわいそうに思った神様は2人に，「2人が城内で出会うことができれば脱出させてあげよう」
というお告げを下しました。

さあ，早く脱出しましょう！

脱出方法

タイトル画面がでたら，リターン・キーを押してください。ネーム入力画面になります。プレイヤー1から5文字以内で入力してください。

ことわっておきますが，このゲームは2人用のみ！ というムチャな思考型ゲームです。プレイヤー1は左上の若者をカーソル・キーで，プレイヤー2は右下の少女をジョイスティックで上下左右に動かしてください。

若者はルビー(　)，少女は剣(　)を取って，2人がぶつかれば面クリアとなります。

もちろん，そう簡単にはクリアさせてくれません。障害物となるブロックを押して進路を切り開いてください。ブロックに体当たりすればブロックは動きますが，動かしたいところに何かあるときは動かせません。

画面下のハートはタイムで，全部なくなるとゲーム・オーバーです。

もし，ブロックを動かしまちがえて，カポシッ！ となったときは，タイム・オーバーまで待ってください。

ジョイスティックは「1」のほうにつなげておいてください。

プログラムについて

メモリぎりぎりに作っています。まず付け加えることは不可能です。

ちなみに**リスト1**をロード，ラン。**リスト2**をロード，ランして，少し待つとタイトル画面ができます。

全部で7面あります。

最後に

なんとジョイスティックがないとできないという超ゼイタク(？)ソフトです。

それとベーマガ87年5月号の「WHITE　ROAD」は楽しんでいただけたでしょーか。続編を作ろうなどとムチャなことを考えています。

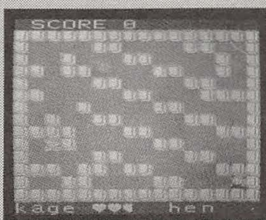
面データを作ってくれた定石直一君，ありがとうございました。

では，サヨナラ。

参考：TOY　POP(©namco)



▲《写真1》ゲーム・スタート!! 若者はルビーを，少女は剣を取りに行け!!



◀《写真2》まずは若者がルビーを取ったゾ！ つぎは少女の番だ!!



◀《写真3》それぞれのアイテムを取ってぶつかりあえばクリアだ!!

▼《写真4》これは2面だ。1面のように簡単にはいかないゾ!!



《第1表》主な変数表

P(A，B)	E200H＋2×A＋384×B
DX	DE14H
RO	ラウンド数
SC	スコア
CR(n)	主人公のキャラ
GT(n)	主人公の取るアイテム
X(n)，Y(n)	主人公の位置
GF(n)	アイテム取ったか？
TM	時間
N$(n)	主人公の名前
HI	ハイスコア
N$	ハイスコアの人の名前
PE	PEEK用

※nは　1→若者　2→少女

★うちの猫は納豆ラーメンとのりが大好きです。ちなみに名前は「みやたん」と言います。(群馬県太田市・夢雅12才)……【影：納豆とラーメンとのりをいっしょに食べるとは何てぜいたくな猫だ!!私を見ろ！私を!!】

《リスト1》伝説の城のデータ・リスト

```
10 CLEAR 50,&HDD1F:P$=CHR$(7)
20 CLS:PRINT"── でﾞんせつのしろ ──":PRI
NT"すこしまってくだﾞさい."
30 PLAY"SM3000L8TOF#DG#DR8G#DEF#
","SM3000L8TO3DDDDDDEF#D
50 FOR I=&HDE00 TO &HDE62:READA$
:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A:N
EXT
60 IF M<>11925 THEN PRINT"310-44
0のどﾞっかがﾞちがﾞいます。すみません。";P$:END
65 M=0
70 FOR I=&HDE90 TO &HDEB3:READA$
:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A:N
EXT
80 IF M<>4901 THEN PRINT"450-490
のどﾞっかがﾞちがﾞいます。すいません。";P$:END
85 M=0
90 AD=&HDD20:FOR L=1 TO 6:READ A
$:G=1
100 FOR I=AD TO AD+&H17:A=VAL("&
H"+MID$(A$,G,2)):POKE I,A
110 M=M+A:G=G+2:NEXT:AD=AD+&H20:
NEXT
115 IF M<>15662 THEN PRINT"700-7
40のどﾞっかがﾞちがﾞいます。ごﾞめん!!";P$:END
116 AD=&HDF00:READ A$(1),A$(2),B
$(1),B$(2),C$(1),C$(2)
120 FOR L=1 TO 2:FOR I=1 TO 32
125 A=ASC(MID$(A$(L),I,1)):IF A=
ASC(".")THEN A=0
126 B=ASC(MID$(B$(L),I,1)):IF A=
ASC("!")THEN A=10
130 POKE AD,A:POKE AD+1,B
140 POKE AD+2,ASC(MID$(C$(L),I,1
))-33:POKE AD+3,0
150 AD=AD+4:NEXT:NEXT
160 AD=&HDE85:POKE AD,0:POKE AD+
1,2:POKE AD+2,3:POKE AD+3,13
170 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&
HDE
180 FOR I=&HDDE0 TO &HDDFF:ROKE
I,0:NEXT
190 CLS:PRINT"OKでﾞす。LIST 2をLOADし
てくだﾞさい。"
200 PLAY"R8C#R8ER8DR8F#G#AD","L8
D16D16DD16D16D EDEF#G#G#G#
300 REM●●●●●●●● MACHINE ●●●●●●●●
306 REM         CHR PUT
310 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
320 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
330 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
340 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
345 REM         MUSIC
350 DATAF5,C5,D5,E5,21,80,DE,7E
360 DATAC6,01,77,FE,80,20,24,AF
370 DATA77,21,85,DE,3A,81,DE,4F
380 DATA06,DF,16,04,0A,5F,7E,CD
390 DATAC5,1B,03,23,15,20,F5,79
400 DATA21,81,DE,77,FE,E0,20,03
410 DATA3E,60,77,E1,D1,C1,F1,C3
420 DATA74,0F
425 REM         INTERVAL ON
430 DATAF3,21,20,DE,22,06,FA,FB
440 DATAC9
445 REM         MAZE PRINT
450 DATA21,00,F7,0E,FF,3E,01,11
460 DATAE0,DD,F5,A1,C4,B0,DE,CD
470 DATA16,DE,11,83,01,F1,C6,00
480 DATAED,52,87,D8,C3,97,DE,11
490 DATA11,60,DD,C9
495 REM●●●●●●● CHR DATA ●●●●●●●●
700 DATA0AAAAAA6151919056A6A2A54
A0A8AAAA5A969450A9A9A815
710 DATA0A2AAA29151919057F7FFFEE
A0ABAEAA5A9A9A42F4F4FCFF
720 DATAAA959595959595959595AA250A
A0686666666666666666A65AAA
730 DATA2A0A0A293DFDFDAEAEAEAEAE
80A0A068585A5AAAAAAAAAAA
740 DATA404010100404010 20A280000
0000000000020A080A0A0280A
750 DATA030D373FFFBF2F1A40401005
C0F0FCFCFFFEF8A401010450
755 REM●●●●●●● MUSIC DATA ●●●●●●●
900 DATA .ち.ぅ.ちぅゅ〜〜ゅか.ぅスヨぅ......
.ゅゅゅゅかぅヨヨ
910 DATA ぅヨかヨゅヨ〜ヨかぅちス.ぅ.か〜〜かスヨぅか
ゅゅ.か.ち.ヨ.
920 DATA ｢｢｢｢｢｢｢｢QQQQQQQ｢Y7れ｢Y7
れ｢Y77｢Y7れ
930 DATA ｢Y7れ｢Y7れ｢Y7れ｢Y7れOQら｢ら｢Y
7ｎ7イY!○・Q
940 DATA ########$$$$$$$$###"###
"########"
950 DATA ###"###"###"###"$$######
#%#%#($'$
```

《リスト2》伝説の城のメイン・プログラム・リスト

```
10 DIM P(15,14)
20 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 15
30 P(X,Y)=&HE200+X*2+Y*384
40 NEXT:NEXT
50 DX=&HDE14:HI=3500:N$="とみやん♥げﾞ
んき?"
60 CR(1)=&H20:CR(2)=&H40
70 GT(1)=3:GT(2)=64
80 SOUND6,6:SOUND1,0:GOTO1000
99 REM●●●●●●●● メイン・ルーチン ●●●●●●●●
100 FOR L=1 TO 2
105 X=X(L):Y=Y(L):V=X:W=Y
110 S=STICK(L-1):IF S=0 GOTO170
120 POKE DX,&HE0:A=USR(P(X,Y))
130 X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S
=5)
140 X=X+(X>14)-(X<1):Y=Y+(Y>13)-
(Y<2)
150 PE=PEEK(P(X,Y))
160 IF PE<>0 GOTO 280
170 POKE DX,CR(L):A=USR(P(X,Y))
180 X(L)=X:Y(L)=Y
185 NEXT
190 LINE(TM+80,191)-(TM+80,180),
4:TM=TM-.5:IF TM<1 GOTO 440
210 IF RO<7 GOTO 100
220 POKEDX,&HE0:A=USR(P(MX,MY))
240 B=INT(RND(1)*2)+1
250 MX=MX-SGN(MX-X(B)):MY=MY-SGN
(MY-Y(B))
260 IFPEEK(P(MX,MY))=10GOTO560
270 POKEDX,&H80:A=USR(P(MX,MY))
275 GOTO100
280 IF PE=GT(L) GOTO 340
290 IF PE=10 AND RO<7 AND GF(1)=
1 AND GF(2)=1THENJ=L:L=2:NEXT:GO
TO380
300 IFMX=XANDMY=YANDRO=7GOTO560
310 V1=X:W1=Y:V1=V1+(S=7)-(S=3):
W1=W1+(S=1)-(S=5)
320 IF PEEK(P(V1,W1))<>0 OR PE<>
0 AND PE<>170 THENX=V:Y=W:GOTO17
0
330 POKEDX,&H60:A=USR(P(V1,W1))
331 GOTO 170
340 GF(L)=1:SOUND4,50
350 FORI=15TO1STEP-3:SOUND5,L:SO
UND5,L-1:SOUND10,I:NEXT
370 SOUND10,0:GOTO170
375 REM●●●●●●● ROUND CLAER ●●●●●
380 POKEDX,CR(J):A=USR(P(X(J),Y(
J))):GOSUB930
390 COLOR4:LOCATE3,6:PRINT"NICE
PLAY!"
400 BO=TM*20:PRINT"  BOUNS:";BO:
SC=SC+BO
405 X$="sm5000TO5L8C#EDF#R8EF#G#
sm30000A2.
406 Y$="sm5000TO3L8EEEEDR8ER8sm3
0000F#2."
407 PLAY X$,Y$:GOSUB980
410 RO=RO+1:GOTO 1240
435 REM●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
440 GOSUB930:A=9^9
450 FOR L=1 TO 2:FOR I=1 TO 10
460 POKEDX,CR(L):A=USR(P(X(L),Y(
L))):POKEDX,&HE0:A=USR(P(X(L),Y(
L)))
475 NEXT:NEXT
480 COLOR2,3:CLS:LOCATE3,6:PRINT
"GAME OVER"
485 X$="sm4000to5L8G#DF#DEDC#DF#
r4.Dr4.
486 Y$="sm4000to3L8EDEDG#F#G#F#r
r4.C#C#
487 PLAY X$,Y$,"sm4000t":GOSUB98
0
490 IF HI>SC GOTO 1000
500 CLS:PRINT"♥ HIGH-SCORE! ♥"
510 PRINT "  "N$(1)"&"N$(2)".":P
RINT:PRINT" YOU ARE NICE!!"
520 LOCATE2,10:PRINT"SCORE";SC
525 SOUND7,&HDC
530 X$="tL8o5 AAAAr8r8AABBBBR8BR
8B AAAAr8r8AABBBBr8Br8BSM4000006
C1
531 Y$="tL8o3 DDDDDDDEEEEEEEEDD
DDDDDEEEEEEEE SM40000G1
532 Z$="TL8 rCCrCCrCCrCCrCCrCCrC
CrCC
533 PLAYX$,Y$,Z$:GOSUB980
550 N$=N$(1)+"♥"+N$(2):HI=SC:GOT
O 1000
555 REM●●●●●●● LAST.●●●●●●●●●●●●●
560 SOUND10,15:SOUND4,100:FOR I=
1TO90:COLOR ,,2:SOUND5,91-I
570 COLOR2,,1:NEXT:SOUND10,0
580 GOSUB930:IF GF(1)+GF(2)<2 GO
TO 440
590 COLOR,3:CLS:LINE(0,110)-(255
,179),4,BF
600 LINE(0,179)-(128,110),1:LINE
-(255,179),1:PAINT(50,170),1,1
610 FOR L=1 TO 2:POKEDX,CR(L):A=
USR(P(6+L,13)):NEXT
620 PRINT"Congraturatuion! "
630 RESTORE3000:FOR L=0 TO 3:REA
D A$:FOR I=LEN(A$) TO 1 STEP-1
640 PRINT MID$(A$,I,1);:NEXT:PRI
NT:NEXT:SC=SC*2
651 A$="sm4000t":PLAYA$,A$,A$:SO
UND7,&HDC
652 X1$="r805L8C#EG#AAAA":Y1$="O
3L8EEEEEEEE":Z$="L8rCr4.Cr8"
653 X2$="G#F#AAr8Ar8A":Y2$="DDDD
DDDD":Y3$="EEEEEEEEDDDDDDD"
654 PLAY X1$,Y1$,Z$:PLAY X2$,Y2$
,Z$:PLAY"G#EF#Dr8DE",Y1$,Z$
655 PLAY X2$,Y2$,Z$:PLAY"BBBBrG#
G#F#DEF#",Y3$,"rCr4.CCr8Cr8Cr8CC
"
656 PLAY X1$,Y1$,Z$:PLAY X2$,Y2$
,Z$:PLAY"G#EF#Dr8DE",Y1$,Z$
657 PLAY X2$,Y2$,Z$:PLAY"BBBBrG#
G#",Y1$,"rCr4.CC"
658 PLAY"t60Dr8Er8F#r8G#","t60F#
r8G#r8Ar8B","t60r8Cr8Cr8Cr8C16C1
6"
700 GOTO490
899 REM●●●●●●● SUB ●●●●●●●●●●●●●●
900 POKE&HDE80,0:POKE&HDE81,0:IF
RO<7 GOTO 910
901 POKE&HDE2C,&H60:POKE&HDE4D,0
:POKE&HDE51,&HE0:POKE &HDE81,&HE
0
910 POKE&HDE5C,&H20:POKE&HDE5D,&
HDE:SOUND7,248
920 SOUND12,12:SOUND8,&H10:SOUND
9,&H10:EXEC&HDE5A:RETURN
930 POKE&HDE5C,&H74:POKE&HDE5D,&
H0F:EXEC&HDE5A
940 POKE&HDE2C,&H80:POKE&HDE4D,&
HE0:POKE&HDE51,&H60:RETURN
980 IF PEEK(&HFD1B)<>0 GOTO 980
990 RETURN
999 REM●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●
1000 SCREEN3,2,2:COLOR 2,3,1
1010 CONSOLE0,16,0,0:CLS
1020 LOCATE4,3:PRINT"でﾞんせつのしろ
1050 COLOR 4:LOCATE0,7:PRINT"HI-
SCORE";HI
1060 COLOR 2:LOCATE3,8:PRINT N$:
LOCATE1,15:PRINT"HIT RETURN KEY"
;
1070 EXEC&H1058
1080 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 10
80
1155 REM●●●●●● しょき 1 ●●●●●●●●●●●●
1160 SCREEN 1:FOR I=1 TO 2
1170 PRINT I"PLAYER'S NAME";
1180 INPUT N$(I):IF LEN(N$(I))>5
 THEN N$(I)="":GOTO 1170
1190 NEXT:SCREEN3,2,2
1220 RO=1:SC=0:RESTORE2010
1230 COLOR,4:CLS:COLOR2,1:CONSOL
E1,14:CLS
1232 POKEDX,&H60:FOR X=0 TO 15:A
=USR(P(X,14)):NEXT
1235 REM●●●●●● しょき 2 ●●●●●●●●●●●●
1240 X(1)=1:X(2)=14:GF(1)=0
1250 Y(1)=2:Y(2)=13:GF(2)=0
1260 MX=7:MY=8:TM=80:READ D$
1261 LINE(0,0)-(255,11),4,BF:COL
OR2:LOCATE1,0:PRINT"SCORE";SC
1265 LOCATE0,14:PRINT:GOSUB900
1270 LOCATE0,15:PRINT N$(1);:LOC
ATE5,15:PRINT"♥♥♥♥♥";N$(2);
1280 N=1:FORI=1TO12
1285 A=VAL("&H"+MID$(D$,N,2)):B=
VAL("&H"+MID$(D$,N+2,2)):N=N+4
1290 POKE&HDE91,&H0E:POKE&HDE94,
A:EXEC&HDE90
1300 POKE&HDE91,&H1E:POKE&HDE94,
B:EXEC&HDE90:LOCATE0,14:PRINT:NE
XT
1310 FOR X=0 TO 15:POKEDX,&H60:A
=USR(P(X,14)):NEXT
1320 READB,C,D,E:POKEDX,&HA0:A=U
SR(P(B,C)):POKEDX,&HC0:A=USR(P(D
,E))
1340 FORI=1TO2:POKEDX,CR(I):A=US
R(P(X(I),Y(I))):NEXT
1360 GOTO100
1999 REM●●●●●●● デﾞータ ●●●●●●●●●●●●
2010 DATA8619E18598658619E18F986
18619E18798618619E5879861,14,02,
02,10
2020 DATAB3F5B3EBB3FDA3E193EDBC1
B93E593E1F3E3CBE3A3ED93E9,01,13,
13,03
2030 DATA84DFFCFF814FF9E58067E01
DD25DF4E1891DF65DC8ED814D,03,10,
11,13
2040 DATA92819D41B479A339BAEFDAC
999299AAF98F998598C0D8C0D,11,07,
07,07
2050 DATAAAA994598AA9F555FAA9D5D
79AAF8D55BAABD555BAA38545,14,06,
03,09
2060 DATAA991D7CDFFBBA3918189F66
1C189A197BFBBCFA5A5B3DB97,05,13,
09,02
2070 DATA8001A001800180018001800
1808180018001800180058781,06,12,
07,12
3000 DATA。たれさんいうふはいかつうほま,。たしつゅしっ
ﾞたはちたたなあ
3010 DATA!ﾞたのたっか、はちたたなあ,dnE ehT
     てっよに｣いあ｢と｣いせち｢のそ
```

★影さん。ぼくは今ベーマガを36冊持っていて，そろそろ置き場所に困ってきたので，いっそのこと食べて体の中にしまってしまおうかと思っています。（兵庫県明石市・**瀬戸川兼二14才**）……**【影：しょう油味がおすすめです。】**

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ3)用

P6mkII オセロ



洋　平

はじめに

オセロゲームを作ってみたので紹介します。

遊びかた

RUNすると，タイトル画面と説明がでてきます。スペース・キーを押すと，先手か聞いてくるので，Yか Nで答えてください。そうするといよいよゲーム・スタートです。

先手の場合は最初に，後手の場合はコンピュータがやってからです。画面の左下に手みたいな物がでてくるので，それをカーソル・キーで動かしてコマを置きたいところに合わせてください。合わせてからスペース・キーを押すと，そこにコマが置かれます。パスは，F1キーでできます(3回まで)。

ゲームが終わると結果がでてきます。再ゲームはスペース・キーです。

それから，ゲームをはじめるとき，コンピュータがコマを置く前，コンピュータがコマを置いたとき，パスをしたとき，結果を表示するときに，なにかしゃべります（どんなふうにしゃべるかはヒミツにします)。

ちなみに自分のコマは白で，コンピュータのコマは黒です。

おわりに

これはしゃべりかたがとてもおもしろいので(どこが)，ひまなときに打ち込んで遊ぶとおもしろいと思います。

参考にした本

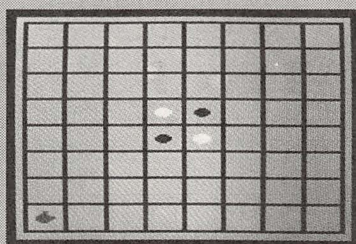
●マイコンBASICマガジン 86年6月号 275ページ

《第1表》変数表

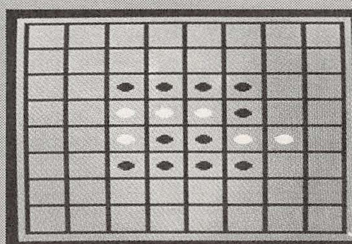
K(0, 0)…コマのマップ	CK……先手か後手かのフラグ
N………ばん上にあるコマの数	X………コマを置くX座標
P1……自分のパスの回数	Y………コマを置くY座標
P2……コンピュータのパスの回数	S………キー・スキャン，コマの内容
C1$…自分の手のキャラ	P………コマの内容
C2$…敵の手のキャラ	OK…置けるか置けないかのフラグ
T$(0)…コンピュータのしゃべる内容	I, J, D, C, L…おもにループ用



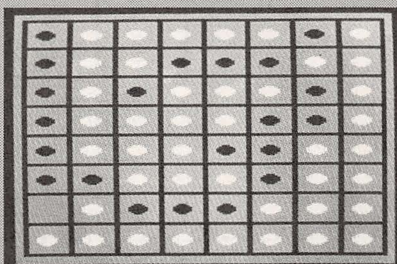
▲《写真1》スペース・キーでスタート!!



▲《写真2》左下のカーソルを動かし置く場所を決めよう!



▲《写真3》ムムッ，コンピュータ有利! 後半に勝負だ!



▶《写真4》あと1個どうやら勝ったようだ!



▶《写真5》やった、勝ったゾ! それにしても変な声だ!!

★かえ歌：♪どんなに影・編強くても，つぐ美のビンタにゃかなわない。真っ赤な，ホッペ!!(山口県徳山市・超人機16才)……【つぐ美：モー! 失礼しちゃうわねー，か弱い女の子をつかまえて。影：今日は気げんがいいな。】

P6mkIIオセロのプログラム・リスト

```
1 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
2 REM ♠                             ♠
3 REM ♠         オ   セ   ロ          ♠
4 REM ♠                             ♠
5 REM ♠      PC-6001mkII(PAGE 3)    ♠
6 REM ♠                             ♠
7 REM ♠ 1987年 3月24日(火) by ALL PC&FM ♠
8 REM ♠                             ♠
9 REM ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
10 GOTO 870
20 REM ●●●● ショキセッテイ ●●●●
30 SCREEN 3,2,2:DIM K(9,9),XA(8),YA(8):N
=4:P1=4:P2=4:COLOR 1,1:CLS
40 KEY 1,"P":TALK "F41."
50 C1$="●"+CHR$(29)+"┗":C2$="●"+CHR$(29)
+"●"+CHR$(29)+"┏"
60 T$(0)="HU-MU":T$(1)="NAYAMU":T$(2)="S
OUDESUKA"
70 T$(3)="DO-ZO":T$(4)="MA/IIKA":T$(5)="
KOXNAMOXDESU*"
80 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:K(I,J)=3:NE
XTJ,I
90 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:K(I,J)=0:NE
XTJ,I
100 K(4,4)=1:K(5,4)=2:K(4,5)=2:K(5,5)=1
110 FOR I=1 TO 8:READ XA(I),YA(I):NEXT
120 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,
-1,-1
130 LINE(16,10)-(286,180),13,BF
140 LOCATE 1,1:PRINT "┏┳┳┳┳┳┳┳┳┓"
;
150 FOR I=2 TO 14 STEP 2:LOCATE 1,I:PRIN
T "┃┃┃┃┃┃┃┃┃";
160 LOCATE 1,I+1:PRINT "┣╋╋╋╋╋╋╋╋┫
";:NEXT
170 LOCATE 1,16:PRINT "┃┃┃┃┃┃┃┃┃
";
180 LOCATE 1,17:PRINT "┗┻┻┻┻┻┻┻┻┛
";
190 LOCATE 10,8:PRINT "●";:LOCATE 8,10:P
RINT "●";:COLOR 16
200 LOCATE 8,8:PRINT "●";:LOCATE 10,10:P
RINT "●";
210 ON CK GOTO 420
220 REM ●●●● プレーヤー インプット ●●●●
230 X=1:Y=8
240 A$=INKEY$:EXEC &H1058:IF A$="P" THEN
 PLAY "05C64":GOTO 400
250 COLOR 3:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C1$;
260 IF STRIG(0)=1 THEN 350
270 S=STICK(0):IF S=0 THEN240
280 COLOR 13:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C1$;
290 IF K(X,Y)=1 THEN COLOR 16
300 IF K(X,Y)=2 THEN COLOR 1
310 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "●";
320 X=X+(S=3)*(X<8)-(S=7)*(X>1)
330 Y=Y+(S=5)*(Y<8)-(S=1)*(Y>1)
340 PRINT CHR$(7);:GOTO 240
350 IF K(X,Y)<>0THEN 240
360 P=1:GOSUB 640:IF OK=0 THEN 240
370 N=N+1:IF N=64 THEN 530
380 GOTO 420
390 REM ●●●● プレーヤー パス ●●●●
400 COLOR 13:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C1$;:P
1=P1-1:IF P1=0 THEN 530
410 REM ●●●● コンピューター ●●●●
420 RESTORE 1020:P=2:TALK "F  "+T$(RND(1
)*3)+"."
430 REM ●●●● ドコニ オク ●●●●
440 READ X,Y:IF X=9 THEN 500
450 IF K(X,Y)<>0 THEN 440
460 GOSUB 640:IF OK=0 THEN 440
470 N=N+1:IF N=64 THEN 530
480 TALK "F  "+T$(RND(1)*3+3)+".":GOTO 2
30
490 REM ●●●● コンピューター パス ●●●●
500 TALK "F  ^PASU*."
510 P2=P2-1:IF P2>0 THEN 230
520 REM ●●●● ゲーム オーバー ●●●●
530 TALK "F40."
540 N1=0:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:N1=N1
+(K(J,I) AND 1):NEXT J,I
550 COLOR 16,1:CLS:KANJI(120,0),11,249,7
6
560 LOCATE 5,4:PRINT N1;" VS";N-N1;:LOCA
TE 5,10
570 IF N1<N-N1 THEN PRINT "あんた の まけ !":T
ALK "F  YOWA-.":GOTO 600
580 IF N1=N-N1 THEN PRINT "  ひきわけ !":TAL
K "F  NAKANAKA.":GOTO 600
590 PRINT "あんた の かち !":FOR I=1 TO 7:TALK
 "F6 ^HIDEBU.":NEXT
600 LOCATE 3,14:PRINT "HIT! SPC KEY!!"
610 IF STRIG(0)=1 THEN RUN
620 GOTO 610
630 REM ●●●● コマ ノ チェック ●●●●
640 OK=0:FOR D=1 TO 8:C=1
650 S=K(X+XA(D),Y+YA(D)):IF (S=0)+(S=3)+
(S=P) THEN 810
660 REM ●●●● コマ ヲ シラベル ●●●●
670 C=C+1:S=K(X+XA(D)*C,Y+YA(D)*C):IF (S
=0)+(S=3) THEN 810
680 IF S<>P THEN 670
690 IF OK=1 THEN 750
700 COLOR 3
710 IF P=1 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT C1$
+CHR$(29);:COLOR 13:PRINT C1$;
720 IF P=2 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT C2$
+CHR$(29);:COLOR 13:PRINT C2$;
730 OK=1:K(X,Y)=P:LOCATE X*2,Y*2:GOSUB 8
30
740 REM ●●●● ヒックリ カエス ●●●●
750 FOR I=1 TO C-1:K(X+XA(D)*I,Y+YA(D)*I
)=P
760 COLOR 3:LOCATE (X+XA(D)*I)*2,(Y+YA(D
)*I)*2
770 IF P=1 THEN PRINT C1$+CHR$(29);:COLO
R 13:GOSUB 1000:PRINT C1$;
780 IF P=2 THEN PRINT C2$+CHR$(29);:COLO
R 13::GOSUB 1000:PRINT C2$;
790 LOCATE (X+XA(D)*I)*2,(Y+YA(D)*I)*2:G
OSUB 830:NEXT I
800 REM ●●●● イチ カエル ●●●●
810 NEXT D:RETURN
820 REM ●●●● コマ ヲ オク ●●●●
830 SOUND7,&HF7:SOUND8,&H10:SOUND6,37:SO
UND12,10:SOUND11,10:SOUND13,2
840 COLOR 1:IF P=1 THEN COLOR 16
850 PRINT "●";:RETURN
860 REM ●●●● タイトル ●●●●
870 SCREEN 3,2,2:COLOR 16,1,1:CONSOLE 0,
20,0,0:CLS
880 FOR I=8 TO 2 STEP-1:KANJI(108+I,14+I
),I,"オ セ ロ":NEXT
890 KANJI(50,90),16,328,"・・・・コンピューター"
900 KANJI(50,110),16,811,"・・・・あなた"
910 COLOR 14:LOCATE 3,16:PRINT "HIT! SPC
 KEY!!":SOUND 7,200
920 IF STRIG(0)=1 THEN 940
930 PLAY"05D64E64C64":GOTO 920
940 CLS:LOCATE 1,10:PRINT "せんてがいいですか(Y
/N)":PLAY "04C64"
950 A$=INKEY$:EXEC &H1058
960 IF A$="Y"ORA$="y" THEN CK=0:GOTO 30
970 IF A$="N"ORA$="n" THEN CK=1:GOTO 30
980 GOTO 950
990 REM ●●●● ループ ●●●●
1000 FOR L=1 TO 200:NEXT:RETURN
1010 REM ●●●● DATA ●●●●
1020 DATA 1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3
1030 DATA 3,6,6,6,4,3,5,6,6,5,3,4
1040 DATA 6,4,5,3,3,5,4,6,3,1,4,1
1050 DATA 5,1,6,1,1,3,1,4,1,5,1,6
1060 DATA 8,3,8,4,8,5,8,6,3,8,4,8
1070 DATA 5,8,6,8,3,2,4,2,5,2,6,2
1080 DATA 3,7,4,7,5,7,6,7,2,3,2,4
1090 DATA 2,5,2,6,7,3,7,4,7,5,7,6
1100 DATA 2,2,7,7,7,2,2,7,1,2,2,1
1110 DATA 7,1,8,2,1,7,2,8,7,8,8,7,9,9
```

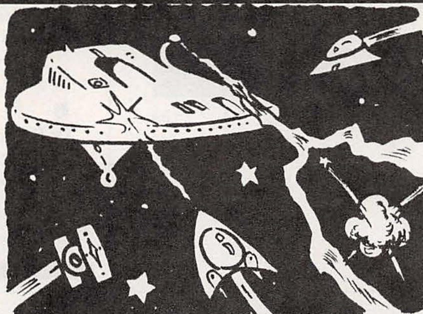


★ＰＣ－6000シリーズにプログラム大全集がでると聞きましたが本当でしょうか？（山梨県巨摩郡・聖　秀吉17才）
……【編：Ｐ６ユーザーのみなさん喜こんでください!!影：ＰＣ－6000プログラム大全集制作快調!!】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

SPACE WARS 3050

スペース ウォーズ



松岡　秀樹

内　容

西暦3050年，第７銀河系で，10惑星は全面戦争に入った！そこであなたは，H惑星の指令官アーサーとなって10惑星を統一して，再び第７銀河に平和と秩序を回復してください。

操作方法

１年に，１回，命令をだすことができます。命令は下に書いた六つです(くわしくは**第１表**)。

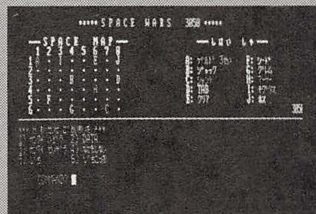
1)艦隊移動　2)DATA　3)艦隊製造
4)なにもしない 5)自治　6)自治国家

《第１表》命令表

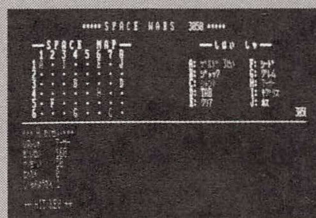
番号	命令	説明
1	艦隊移動	他の惑星に艦隊を送ります。 **やりかた**：移動したいところの惑星を入力してください(大文字で入力)。つぎに送りこむ戦艦と巡洋艦の数を“，”で区切って入力してください。 **〈例〉** どこのわくせいにいどうしますか？　A ⏎ せんかん，じゅんようかんのかず？　7,12 ⏎
2	DATA	他の惑星のDATAを見ます。 **やりかた**：見たい惑星を入力してください(大文字で入力)。 **〈例〉** どこのわくせいのDATAをみますか？　A ⏎ ㊓ DATAの説明 ●しはいしゃ…その惑星の支配者　●けいざい…その惑星の経済力 ●ざいせい…その惑星のお金(Kiv)　●せんかん…戦艦の数 ●じゅんようかん…巡洋艦の数 ㊟この命令を使うと５Kiv使います。 １年に何回も使えます。
3	艦隊製造	戦艦または，巡洋艦を作ります。 ※戦艦　70Kiv 巡洋艦　40Kiv
4	なにもしない	――――
5	自治	コンピュータが，戦艦などを買ってくれます。 期間５年
6	自治国家	コンピュータが，あなたに変わって惑星を治めてくれます。 (惑星が増えたときに有効！)

SPACE WARS 3050
宇宙大戦争
せんかん　このゲームで最強
7機　70Kiv
じゅうようかん　火力が弱い
12機　40Kiv
HIT ANY KEY.

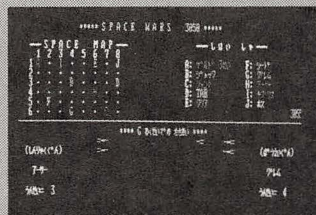
▲《写真１》タイトル画面。戦艦と巡洋艦の数が勝負を決める



▲《写真２》１年間に１回だけ(1)～(6)までのコマンドが使用できる



▲《写真３》コマンド(2)で自分の国のデータを見てみた



▲《写真４》これが戦闘モード。この戦いは不利のようだ

★僕の姉は，「人工雪だ？」と言って，下敷の上にフケを落として喜んでいた？(神奈川県川崎市・**岩沢郁仁12才**)……【**編**：なんてきたない話をするんだ‼**影**：スキーができるぐらい人工雪を降らせてくれ～‼】

遊びかた

タイトル画面のとき，何かキーを押すと，人数を聞いてきますから，指示にしたがって入力してください。(10惑星統一にむけてがんばってください)。

入力方法

オールBASICですのでとくに問題はないと思います（Modeは6です。N66SR－BASIC)。

★　　★
★　　★

CHECKER FLAG

編：今，流行のシミュレーション・ゲームですよ。

Dr.D：ふーん，この手のシミュレーションは，昔良くあったタイプのゲームだな。

影：でも，なかなか楽しめますよ。

Dr.D：そうだな。基本的なところをよくつかんでいるので，普通にプレイすればまずまずおもしろいはずだ。しかし，まだまだあまいゾ！まず，自分で金を増やすことができないこと，つぎに，戦闘モードのとき自分の艦隊の配置を変えられないことが大きな欠点だな。

編：リストも長いんだしこれぐらいはやってほしかったですね。

Dr.D：この手のシミューレーション・ゲームはP６ＳＲの場合比較的に作りやすいはずじゃ。だから，もっともっとねり込んだアイデアでこのつぎは挑戦してほしいものだ！

編：そうですね。

SPACE WARS 3050のプログラム・リスト

```
1 REM *** SPACE WARS 3050 ***
10 KEY1,"d":GOSUB 20:GOSUB 3010:SCREEN 1,1,1:GOTO 320
20 SCREEN 1,1,2:CLS:WIDTH80,20:CONSOLE11,9,0,0
30 COLOR 15:LOCATE16,0:PRINT "***** S P A C E   W A R S    3050 *****"
40 COLOR 16:PRINT
50 PRINT"     --- S P A C E    M A P ---
              --- し は い   し ゃ ---
60 PRINT"     1   2   3   4   5   6   7   8
70 PRINT"   1 .   .   .   .   .   .   .   .
              A:                  F:
80 PRINT"   2 .   .   .   .   .   .   .   .
              B:                  G:
90 PRINT"   3 .   .   .   .   .   .   .   .
              C:                  H:
100 PRINT"  4 .   .   .   .   .   .   .   .
              D:                  I:
110 PRINT"  5 .   .   .   .   .   .   .   .
              E:                  J:
120 PRINT"  6 .   .   .   .   .   .   .   .
       ";
130 PRINT STRING$(80,"-");
140 REM *** しょきせってい ***
150 DIM BI(50,5),AS(7),AJ(12),DS(7),DJ(12),WX(7),WY(7),XX(12),XY(12),YX(7),YY(7),ZX(12),ZY(12),MO(50)
160 FOR I=1 TO 10:READ A$,B$,X,Y:WN$(I)=A$:NA$(I)=B$:X(I)=X:Y(I)=Y:ST(I)=I:NEXT
170 DATAA,ゾルド 3せい,1,1,B,ジャック,4,3,C,シャント,7,6,D,TAB,8,3,E,クリア,6,1,F,シード,2,5,G,グレム,4,6,H,アーサー,6,4,I,キクリス,3,1,J,ホス,8,1
180 FOR I=1 TO 10:G(I)=150:SH(I,2)=1:SH(I,1)=0:NEXT
190 FOR I=1 TO 10 :READ A:K(I)=A:NEXT:DATA 40,33,32,25,31,27,35,30,28,31
200 FOR I=1 TO 12:READ X,Y:XX(I)=X:XY(I)=Y:NEXT:DATA 29,12,29,13,29,14,29,15,29,16,29,17,29,18,29,19,26,13,26,14,26,17,26,18
210 FOR I=1 TO 7:WX(I)=21:WY(I)=I+11:NEXT
220 FOR I=1 TO 12:READ X,Y:ZX(I)=X:ZY(I)=Y:NEXT:DATA 48,12,48,13,48,14,48,15,48,16,48,17,48,18,48,19,51,13,51,14,51,17,51,18
230 FOR I=1 TO 7:YX(I)=55:YY(I)=I+11:NEXT
240 FOR I=1 TO 10:READ A:C(I)=A:NEXT:DATA2,4,5,6,7,8,10,11,13,14
250 FOR I=1 TO 10:READ A:PI(I)=A:NEXT:DATA.55,.75,.68,.55,.85,.85,.75,.62,.8,.9
260 FOR I=1 TO 10:READ A:HL(I)=A:NEXT:DATA 200,198,199,196,198,196,199,197,196,199
270 FOR I=1 TO 10:READ A:NT(I)=A:NEXT:DATA 200,197,197,194,199,199,198,198,197,195
280 FOR I=1 TO 10:READ A:LU(I)=A:NEXT:DATA 5 ,4 ,4 ,1 ,3 ,4 ,4 ,3 ,1 ,2
290 AD=3049:YO=0:GOSUB2000:RETURN
300 REM *** GAME START ***
310 COLOR 15:CLS:PRINT "   --- 1ﾈﾝ けいか ---":FOR Q=1 TO 500:NEXT
320 AD=AD+1:COLOR 15:LOCATE73,9:PRINT AD:COLOR 16
330 REM +++ いどう しょり +++
340 MO=0:KU=0
350 IF BI=0 THEN 580
360 FOR I=1 TO BI
370 IF BI(I,5)=0 THEN 430 ELSE 380
380 R=INT(RND(1)*100)+1:IF R>90+LU(BI(I,1)) THEN 390 ELSE 410
390 CLS:BGM0:PLAY ,,,"s5M2000007C1C1":PRINT CHR$(7);
400 COLOR 11:PRINT WN$(BI(I,2));" わくせいにいどうちゅうの ";NA$(BI(I,1));" かんたいは":PRINT :PRINT "      ブラックホールに すいこまれ かいめつしました !!":MO=MO+1:MO(MO)=I:FOR Q=1 TO 4000:NEXT:GOTO 420
410 BI(I,5)=BI(I,5)-1
420 NEXT:GOTO 510
430 MO=MO+1:MO(MO)=I
440 CLS:COLOR 16:PRINT "*** ";WN$(BI(I,2));" わくせい ***":PRINT :PRINT "          そうしれいかん: ";NA$(BI(I,1)):PRINT"          せんかん ";BI(I,3):PRINT "          じゅんようかん";BI(I,4):FORZZ=0TO2000:NEXT
450 IF BI(I,1)=ST(BI(I,2)) THEN 460 ELSE GOSUB 2110:GOTO 500
460 SH(BI(I,2),1)=SH(BI(I,2),1)+BI(I,3)
470 SH(BI(I,2),2)=SH(BI(I,2),2)+BI(I,4)
480 IF SH(BI(I,2),1)>7 THEN SH(BI(I,2),1)=7
490 IF SH(BI(I,2),2)>12THEN SH(BI(I,2),2)=12
500 GOTO 420
510 IF MO=0 THEN 580
520 FOR I=1 TO MO:BI=BI-1
530 FOR X=MO(I)+KU TO BI
540 BI(X,1)=BI(X+1,1):BI(X,2)=BI(X+1,2):BI(X,3)=BI(X+1,3):BI(X,4)=BI(X+1,4):BI(X,5)=BI(X+1,5)
550 NEXT X
560 KU=KU-1
570 NEXT I
580 REM ♦♦♦ ループ ♦♦♦
590 FOR I=1 TO 10:COLOR 16
600 R=INT(RND(1)*200)+1:IF R>HL(ST(I)) THEN 610 ELSE 630
610 A=INT(RND(1)*SH(I,1)):B=INT(RND(1)*SH(I,2)):BGM0:PLAY ,,,"s8m100o8f1"
620 CLS:PRINT "♠♠♠ ";WN$(I);" わくせいで クーデター はっせい ! ♠♠♠":PRINT:PRINT "      せんかん";A;" じゅんようかん";B;" が はかいされました。":FORQ=1TO4000:NEXT:SH(I,1)=SH(I,1)-A:SH(I,2)=SH(I,2)-B
630 R=INT(RND(1)*200)+1:IF R>NT(I) THEN 640 ELSE 660
640 A=INT(RND(1)*G(I)):BGM0:PLAY ,,,"s8m100o8f1"
650 CLS:PRINT "♠♠♠ ";WN$(I);" わくせいで だいじしん ! ♠♠♠":PRINT :PRINT "      こくりょく たてなおしのため";A;"Kiu とうししました。":FORQ=1TO4000:NEXT:G(I)=G(I)-A
660 R=INT(RND(1)*200)+1:IF R>HL(ST(I)) THEN 670 ELSE 690
670 A=INT(RND(1)*3)+3:BGM0:PLAY ,,,"s8m110o8f1"
680 CLS:PRINT "♠♠♠ ";WN$(I);" わくせいで けいざい パニック ! ♠♠♠":PRINT :PRINT "      けいざいりょく";A;" ダウン。":FORQ=1TO4000:NEXT:K(I)=K(I)-A:IF K(I)<0 THEN K(I)=0
690 R=INT(RND(1)*400)+1:N=395+LU(ST(I)):IF R>N THEN 700 ELSE 730
700 CLS:PRINT "♠♠♠ ";WN$(I);" わくせいに プルトンミサイルが せっきん ! ! ♠♠♠":BGM0:PLAY ,,,"s5m2000007C1C1C1C1":PRINT"     --- げきとつ ! ハクハ! ---":PRINT:BGM0:PLAY ,,,"S8M11006C1"
710 COLOR 11:R=INT(RND(1)*2)+1:IF R=1 THEN PRINT "      ";NA$(ST(I));"かんたい たいは ! !":SH(I,1)=INT(SH(I,1)*.2):SH(I,2)=INT(SH(I,2)*.2) ELSE PRINT "      ";NA$(ST(I));"かんたい かいめつ ! !":SH(I,1)=0:SH(I,2)=0
720 PRINT CHR$(7):FORQ=1TO4000:NEXT
730 GOSUB3260:NEXT:FOR I=1 TO 10:G(I)=G(I)+INT(K(I)/2):COLOR C(ST(I))
740 FOR ZZ=1 TO SX:IF ST(I)=SX(ZZ) THEN ZZ=SX:NEXT:GOTO 760 ELSE NEXT:GOTO 1490
750 GOTO 300
760 REM +++ YOU +++
770 CLS:IF GT(I)=6 THEN 1370
780 CLS:IF GT(I)<>0 THEN 1430
790 A=0:B=0:COLOR C(ST(I)):PRINT "*** ";WN$(I);" わくせいに、ごめいれいを ***"
800 PRINT "1) カンタイ いどう  2) DATA"
810 PRINT "3) カンタイ せいぞう 4) なにもしない"
820 PRINT "5) じち       6) じちこっか"
830 PRINT :PRINT "      COMMAND";:INPUT A
840 IF A=0 THEN ST=I:GOSUB2050
850 IF A=1 THEN 1010
860 IF A=2 THEN 1220
870 IF A=3 THEN 920
880 IF A=4 THEN 1390
890 IF A=5 THEN 1410
900 IF A=6 THEN GT(I)=6:GOTO 1370
910 GOTO 790
920 REM --- かんたい せいぞう ---
930 A=0:INPUT "どちらを つくりますか。(1-せんかん 2-じゅんようかん)";A
940 IF A=1 THEN 970
950 IF A=2 THEN 980
960 GOTO 780
970 IF G(I)>=70 AND SH(I,1)<>7 THEN PRINT "OK.":G(I)=G(I)-70:SH(I,1)=SH(I,1)+1:GOTO 1000 ELSE 990
980 IF G(I)>=40 AND SH(I,2)<>12THEN PRINT "OK.":G(I)=G(I)-40:SH(I,2)=SH(I,2)+1:GOTO 1000
990 PRINT "できません。":GOTO 790
1000 GOTO 1390
1010 REM --- かんたい いどう --
1020 A$="":INPUT "どこの わくせいに いどうしますか";A$
1030 IF A$="A" THEN N=1 :GOTO 1140
1040 IF A$="B" THEN N=2 :GOTO 1140
1050 IF A$="C" THEN N=3 :GOTO 1140
1060 IF A$="D" THEN N=4 :GOTO 1140
1070 IF A$="E" THEN N=5 :GOTO 1140
1080 IF A$="F" THEN N=6 :GOTO 1140
1090 IF A$="G" THEN N=7 :GOTO 1140
1100 IF A$="H" THEN N=8 :GOTO 1140
1110 IF A$="I" THEN N=9 :GOTO 1140
1120 IF A$="J" THEN N=10:GOTO 1140
1130 PRINT "できません。":GOTO 790
1140 INPUT "せんかん , じゅんようかんの かず";A,B :A=INT(A):B=INT(B)
1150 IF A>SH(I,1) OR B>SH(I,2) THEN PRINT "できません。":GOTO 790
1160 IF A=0 AND B=0 THEN PRINT "できません。":GOTO 790
1170 SH(I,1)=SH(I,1)-A:SH(I,2)=SH(I,2)-B:BI=BI+1
1180 BI(BI,1)=ST(I):BI(BI,2)=N:BI(BI,3)=A:BI(BI,4)=B
1190 T1=ABS(X(I)-X(N)):T2=ABS(Y(I)-Y(N)):T=T1+T2:T=INT(T/2)
1200 BI(BI,5)=T
1210 GOTO 1390
1220 REM --- DATA ---
1230 IF G(I)<5 THEN PRINT "できません。":GOTO 790
1240 A$="":INPUT"どこの わくせいの DATAを みますか";A$
1250 IF A$="A" THEN N=1 :GOTO1360
1260 IF A$="B" THEN N=2 :GOTO1360
1270 IF A$="C" THEN N=3 :GOTO1360
1280 IF A$="D" THEN N=4 :GOTO1360
1290 IF A$="E" THEN N=5 :GOTO1360
1300 IF A$="F" THEN N=6 :GOTO1360
1310 IF A$="G" THEN N=7 :GOTO1360
1320 IF A$="H" THEN N=8 :GOTO1360
1330 IF A$="I" THEN N=9 :GOTO1360
1340 IF A$="J" THEN N=10:GOTO1360
1350 PRINT "できません。":GOTO 790
1360 G(I)=G(I)-5:ST=N:GOSUB2050:GOTO 790
```

★ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIでさし絵を書いていたのは誰でしょうか？（長崎県北松浦郡・藤丸15才）……【**編**：じつは，ベーマガのイラストの常連の斉藤久典君が書いたものなんですよ。】

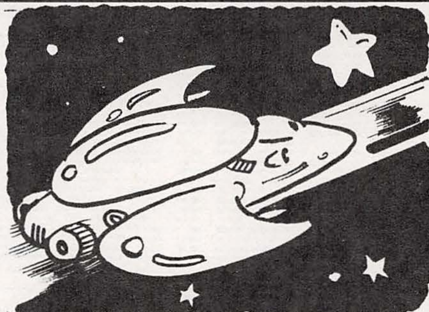
```
1370 REM --- じち こっか ---
1380 CLS:COLOR C(ST(I)):PRINT "*** ";WN$(I);" わくせい ***":PRINT :PRINT "           --- じち こっか ---":FOR Q=1 TO 20:A$=INKEY$:IF A$="d" THEN Q=20:NEXT:GT(I)=0:GA(I)=0:PRINT "          じちこっか かいじょ。":FORQ=1TO1500:NEXT:GOTO 760 ELSE NEXT:GOTO 1540
1390 REM ◆◆◆ めいれい END ◆◆◆
1400 PRINT "めいれい しゅうりょう。":NEXT I:GOTO 300
1410 REM --- じち ---
1420 GT(I)=5
1430 CLS:COLOR C(ST(I)): PRINT "*** ";WN$(I);" わくせい ***":PRINT :PRINT " --- かんせつ しはいこく ---":PRINT "          きかん";GT(I);"年":FORQ=1 TO 1500:NEXT:GT(I)=GT(I)-1:IF GT(I)=0 THEN GA(I)=0:GOTO 1790
1440 IF GA(I)=0 THEN 1450 ELSE IF SH(I,1)=7 AND SH(I,2)=12 THEN GA(I)=3:GOTO 1760
1450 IF SH(I,1)=7 AND SH(I,2)=12 THEN GA(I)=3:GOTO 1760
1460 R=INT(RND(1)*10)+1
1470 IF R>4 THEN IF SH(I,1)=7 THEN 1460 ELSE GA(I)=1:GOTO 1760
1480 IF R<=4 THENIF SH(I,2)=12 THEN 1460 ELSE GA(I)=2:GOTO 1760
1490 REM +++ COMMPUTER +++
1500 CLS:COLOR C(ST(I))
1510 PRINT "*** ";WN$(I);" わくせい ***"
1520 PRINT
1530 PRINT "     さくせん シコウチュウ"
1540 CK=0
1550 IF GA(I)=0 THEN 1560 ELSE IF SH(I,1)=7 AND SH(I,2)=12 THEN GA(I)=3:GOTO 1600
1560 IF SH(I,1)=7 AND SH(I,2)=12 THEN GA(I)=3:GOTO 1600
1570 R=INT(RND(1)*10)+1
1580 IF R>4 THEN IF SH(I,1)=7 THEN 1570 ELSE GA(I)=1:GOTO 1600
1590 IF R<=4 THENIF SH(I,2)=12 THEN 1570 ELSE GA(I)=2:GOTO 1600
1600 R=INT(RND(1)*10)+1
1610 IF SH(I,1)=0 AND SH(I,2)=0 THEN 1760
1620 IF R=10 THEN 1630 ELSE 1760
1630 FOR Q=1 TO 10
1640 N=(SH(Q,1)*2+SH(Q,2))/(SH(I,1)*2+SH(I,2)):IF SH(I,1)=7 AND SH(I,2)=12 THEN N=0
1650 IF N<PI(ST(I)) AND ST(I)<>ST(Q) THEN CK=CK+1:CK(CK)=Q
1660 NEXT
1670 IF CK=0 THEN 1760
1680 R=INT(RND(1)*CK)+1:N=CK(R):A=0:B=0
1690 IF SH(I,1)=0 THEN 1700 ELSE X=INT((RND(1)*4)+6)/10:A=INT(SH(I,1)*X):SH(I,1)=SH(I,1)-A
1700 IF SH(I,2)=0 THEN 1710 ELSE Y=INT((RND(1)*4)+6)/10:B=INT(SH(I,2)*Y):SH(I,2)=SH(I,2)-B
1710 IF A=0 AND B=0 THEN 1760 ELSE BI=BI+1
1720 BI(BI,1)=ST(I):BI(BI,2)=N:BI(BI,3)=A:BI(BI,4)=B
1730 T1=ABS(X(I)-X(N)):T2=ABS(Y(I)-Y(N)):T=T1+T2:T=INT(T/2)
1740 BI(BI,5)=T
1750 GOTO 1790
1760 IF GA(I)=3 THEN GOTO 1790
1770 IF GA(I)=1ANDG(I)>=70 THEN G(I)=G(I)-70:SH(I,1)=SH(I,1)+1:GA(I)=0
1780 IF GA(I)=2ANDG(I)>=40 THEN G(I)=G(I)-40:SH(I,2)=SH(I,2)+1:GA(I)=0
1790 NEXT I:GOTO 300
2000 REM *** SUB 1 (しはいしゃ MAP) ***
2010 FOR Q=1 TO 10:COLOR C(ST(Q)):LOCATE 2+3*X(Q),3+Y(Q):PRINT WN$(Q):NEXT
2020 FOR Q=1 TO 5 :COLOR C(ST(Q)):LOCATE 48,Q+3:PRINT "              ":LOCATE 48,Q+3:PRINT NA$(ST(Q)):NEXT
2030 FOR Q=6 TO 10:COLOR C(ST(Q)):LOCATE 64,Q-2:PRINT "              ":LOCATE 64,Q-2:PRINT NA$(ST(Q)):NEXT
2040 COLOR 16:RETURN
2050 REM *** SUB 2 (DATA ひょうじ) ***
2060 CLS:PRINT "*** ";WN$(ST);" わくせい ***"
2070 PRINT "しはいしゃ    ";NA$(ST(ST)):PRINT "ざいせい     ";G(ST):PRINT "けいざい     ";K(ST):PRINT "せんかん     ";SH(ST,1):PRINT "じゅんようかん";SH(ST,2)
2080 PRINT
2090 PRINT "++ HIT KEY ++"
2100 IF INKEY$="" THEN 2100 ELSE RETURN
2110 REM *** SPACE WARS ***
2120 WA=BI(I,2):AS=BI(I,1):DS=ST(WA):AK=BI(I,3):DK=SH(WA,1):AJ=BI(I,4):DJ=SH(WA,2):WI=0
2130 IF AK=0 THEN 2140 ELSE FOR Q=1 TO AK :AK(Q)=15+INT(LU(AS)*.5):NEXT
2140 IF AJ=0 THEN 2150 ELSE FOR Q=1 TO AJ :AJ(Q)=11+INT(LU(AS)*.5):NEXT
2150 IF DK=0 THEN 2160 ELSE FOR Q=1 TO DK :DK(Q)=15+INT(LU(DS)*.5):NEXT
2160 IF DJ=0 THEN 2170 ELSE FOR Q=1 TO DJ :DJ(Q)=11+INT(LU(DS)*.5):NEXT
2170 CLS:COLOR 15:PRINT "                    **** ";WN$(WA);" わくせいでの たたかい ****"
2180 COLOR C(AS):IF AK=0 THEN 2190 ELSE FOR Q=1 TO AK :LOCATEWX(Q),WY(Q):PRINT "=--":NEXT
2190 IF AJ=0 THEN 2200 ELSE FOR Q=1 TO AJ :LOCATEXX(Q),XY(Q):PRINT "=-";:NEXT
2200 COLOR C(DS):IF DK=0 THEN 2210 ELSE FOR Q=1 TO DK :LOCATEYX(Q),YY(Q):PRINT "--=":NEXT
2210 IF DJ=0 THEN 2220 ELSE FOR Q=1 TO DJ :LOCATEZX(Q),ZY(Q):PRINT "-=";:NEXT
2220 COLOR 16
2230 LOCATE2,13:PRINT "(しんりゃくぐん)":LOCATE65,13:PRINT "(ぼうえいぐん)"
2240 LOCATE4,15:PRINT NA$(AS):LOCATE67,15:PRINT NA$(DS):LOCATE2,17:PRINT "うんせい= ";LU(AS):LOCATE65,17:PRINT "うんせい= ";LU(DS)
2250 REM --- こうげき ---
2260 IF DK=0 THEN 2410 ELSE 2270
2270 FOR Q=1 TO DK
2280 IF AK=0 AND AJ=0 THEN WI=1:Q=DK:NEXT:GOTO 2880
2290 R=INT(RND(1)*2)+1
2300 IF R=1 AND AK=0 THEN 2290
2310 IF R=2 AND AJ=0 THEN 2290
2320 ON R GOTO 2330,2370
2330 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2340 AM=INT(10*R1-8*1.1*R2):IF AM<=0 THEN 2360 ELSE AK(AK)=AK(AK)-AM
2350 IF AK(AK)<=0 THEN LOCATEWX(AK),WY(AK):PRINT "   ":AK=AK-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2360 GOTO 2400
2370 R1=(INT(RND(1)*61)+40)/100:R2=(INT(RND(1)*61)+40)/100
2380 AM=INT(10*R1-6*1.1*R2):IF AM<=0 THEN 2360 ELSE AJ(AJ)=AJ(AJ)-AM
2390 IF AJ(AJ)<=0 THEN LOCATEXX(AJ),XY(AJ):PRINT "  ";:AJ=AJ-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2400 NEXT Q
2410 IF DJ=0 THEN 2560 ELSE 2420
2420 FOR Q=1 TO DJ
2430 IF AK=0 AND AJ=0 THEN WI=1:Q=DJ:NEXT:GOTO 2880
2440 R=INT(RND(1)*2)+1
2450 IF R=1 AND AK=0 THEN 2440
2460 IF R=2 AND AJ=0 THEN 2440
2470 ON R GOTO 2480,2520
2480 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2490 AM=INT(7*R1-8*1.1*R2):IF AM<=0 THEN 2500 ELSE AK(AK)=AK(AK)-AM
2500 IF AK(AK)<=0 THEN LOCATEWX(AK),WY(AK):PRINT "   ":AK=AK-1:PLAY ,,,"S8m110o6c"
2510 GOTO 2550
2520 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2530 AM=INT(7*R1-6*1.1*R2):IF AM<=0 THEN 2360 ELSE AJ(AJ)=AJ(AJ)-AM
2540 IF AJ(AJ)<=0 THEN LOCATEXX(AJ),XY(AJ):PRINT "  ";:AJ=AJ-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2550 NEXT Q
2560 REM --- こうげき 2 ---
2570 IF AK=0 THEN 2720 ELSE 2580
2580 FOR Q=1 TO AK
2590 IF DK=0 AND DJ=0 THEN WI=2:Q=AK:NEXT:GOTO 2880
2600 R=INT(RND(1)*2)+1
2610 IF R=1 AND DK=0 THEN 2600
2620 IF R=2 AND DJ=0 THEN 2600
2630 ON R GOTO 2640,2680
2640 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2650 DM=INT(10*R1-8*1.1*R2):IF DM<=0 THEN 2670 ELSE DK(DK)=DK(DK)-DM
2660 IF DK(DK)<=0 THEN LOCATE YX(DK),YY(DK):PRINT "   ":DK=DK-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2670 GOTO 2710
2680 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2690 DM=INT(10*R1-6*1.1*R2):IF DM<=0 THEN 2670 ELSE DJ(DJ)=DJ(DJ)-DM
2700 IF DJ(DJ)<=0 THEN LOCATE ZX(DJ),ZY(DJ):PRINT "  ";:DJ=DJ-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2710 NEXT Q
2720 IF AJ=0 THEN 2870 ELSE 2730
2730 FOR Q=1 TO AJ
2740 IF DK=0 AND DJ=0 THEN WI=2:Q=AJ:NEXT:GOTO 2880
2750 R=INT(RND(1)*2)+1
2760 IF R=1 AND DK=0 THEN 2750
2770 IF R=2 AND DJ=0 THEN 2750
2780 ON R GOTO 2790,2830
2790 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2800 DM=INT(7*R1-8*1.1*R2):IF DM<=0 THEN 2820 ELSE DK(DK)=DK(DK)-DM
2810 IF DK(DK)<=0 THEN LOCATE YX(DK),YY(DK):PRINT "   ":DK=DK-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2820 GOTO 2860
2830 R1=INT((RND(1)*61)+40)/100:R2=INT((RND(1)*61)+40)/100
2840 DM=INT(7*R1-6*1.1*R2):IF DM<=0 THEN 2820 ELSE DJ(DJ)=DJ(DJ)-DM
2850 IF DJ(DJ)<=0 THEN LOCATE ZX(DJ),ZY(DJ):PRINT "  ";:DJ=DJ-1:PLAY ,,,"s8m110o6c"
2860 NEXT Q
2870 GOTO 2250
2880 BGM 0:PLAY "@11o6g8g8g8g8g8g8g8g8g8g8g8":LOCATE0,19
2890 IF WI=1 THEN PRINT "ぼうえいぐんが かちました。";:SH(WA,1)=DK:SH(WA,2)=DJ
2900 IF WI=2 THEN PRINT "しんりゃくぐんが かちました。";:SH(WA,1)=AK:SH(WA,2)=AJ:ST(WA)=AS:GT(WA)=0:GA(WA)=0
2910 A=0:FOR Q=1 TO SX:FOR ZZ=1 TO 10:IF ST(ZZ)=SX(Q) THEN Q=SX:ZZ=10:NEXT:NEXT:GOTO 2930 ELSE NEXT:NEXT
2920 CLS:PRINT "+ + + GAME OVER + + +":GOTO 2970
2930 FOR Q=1 TO SX:A=0:FOR ZZ=1 TO 10:IF ST(ZZ)=SX(Q) THEN A=A+1:NEXT ELSE NEXT
2940 IF A=10 THEN YO=SX(Q):CLS:PRINT "+ + + YOU WIN + + +":GOTO 2980
2950 NEXT
2960 GOSUB2000:FOR Q=1 TO 1000:NEXT:CLS:RETURN
2970 COLOR 8:PRINT :PRINT "せいれき";AD;"年 あなたは しぼうしました...":GOTO 2990
2980 COLOR15:PRINT :PRINT "せいれき";AD;"年 ";NA$(YO);"は 10わくせいを とういつしました !!!":GOTO 2990
2990 GOSUB2000
3000 GOTO 3000
3010 REM *** タイトル がめん & にんずうせってい ***
3020 SCREEN 2,2,2:CLS
3030 KANJI(26,6),2,"SPACE WARS 3050"
3040 KANJI(100,40),12,31,689,661,596,619
3050 KANJI(0,70),15,"せんかん      このゲームで",341,199:KANJI(185,86),11,"7",156," 70Kiu"
3060 KANJI(0,110),15,"じゅうようかん":KANJI(146,110),15,79,1002,"が",444,"い":KANJI(170,126),11,"12",156," 40Kiu":K=0
3070 K=K+1:IF K=50 THEN 3030 ELSE KANJI(60,180),15,"HIT ANY KEY."
3080 KANJI(60,180),9, "HIT ANY KEY.":IF INKEY$="" THEN 3070
3090 SCREEN 1,2,2:COLOR 8:CONSOLE0,20,0,0:CLS
3100 PRINT "[ 1 --- 1    プレイ."
3110 INPUT "[ 2 --- ふくすう プレイ.      ";A$
3120 IF A$="1" THEN SX=1:SX(1)=8:RETURN
3130 IF A$="2" THEN 3150
3140 GOTO 3090
3150 A=0:PRINT :INPUT"なんにんで しますか (2-10) ";A
3160 IF 2<=A AND A<=10 THEN 3180
3170 GOTO 3090
3180 SX=INT(A):LOCATE0,4:FOR Q=1 TO 10:PRINT "*";Q;"   ";WN$(Q);"わくせい  しはいしゃ ";NA$(Q);"     ":NEXT
3190 LOCATE 0,13:PRINT "*10  Jわくせい  しはいしゃ ";NA$(10);"   "
3200 CONSOLE18,1,0,0
3210 FOR ZZ=1 TO SX
3220 A=0:CLS:PRINT "*";ZZ;"にんめ    ";:INPUT"どのわくせいを しきしますか (1-10)";A
3230 IF 1<=A AND A<=10 THEN 3250
3240 CLS:GOTO 3220
3250 SX(ZZ)=A:NEXT:RETURN
3260 REM *** GOOD ***
3270 R=INT(RND(1)*300)+1:N=299-LU(ST(I))
3280 IF R>N THEN 3290 ELSE 3310
3290 BGM0:PLAY "@12v12o6l16cdefg":R=INT(RND(1)*200)+1:CLS:PRINT "♥♥♥ ";WN$(I);" わくせいで まいぞうきん はっけん ! ♥♥♥":PRINT :PRINT "          まいぞうりょう ";R
3300 G(I)=G(I)+R:FORQ=1TO4000:NEXT
3310 R=INT(RND(1)*300)+1
3320 IF R>N THEN 3330 ELSE 3350
3330 BGM0:PLAY "@12v12o6l16cdefg":R=INT(RND(1)*5)+1:CLS:PRINT "♥♥♥ ";WN$(I);" わくせいで ぎじゅつが しんぽ ! ♥♥♥":PRINT :PRINT "        けいざいりょく";R;" アップ"
3340 K(I)=K(I)+R:FORQ=1TO4000:NEXT
3350 R=INT(RND(1)*300)+1
3360 IF R>N AND SH(I,1)<>7 AND SH(I,2)<>12 THEN 3370 ELSE 3390
3370 BGM0:PLAY "@12v12o6l16cdefg":R=INT(RND(1)*2)+1:CLS:PRINT "♥♥♥ ";WN$(I);" わくせいで グラードざいだんから きふ ! ♥♥♥":PRINT :PRINT "        せんりょくが ぞうかしました。"
3380 SH(I,R)=SH(I,R)+1:FORQ=1TO4000:NEXT
3390 RETURN
```

★ボツになる方法：①人のまねをする。②カポシなどのベーマガ流行の言葉を使わない。③くだらない。これで君もボツになるだろう!!（神奈川県秦野市・**これで私が載るだろう11才**）……【**影：確かに!!**】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

スペクター
SPECTER

はとぽっぽ



★「はじめに」だってさ…

今晩は，はとぽっぽです。受験が終わってホッとしていたら，いつの間にかこんなゲームができていました。PC－80ユーザーの人はぜひ打ち込んでください。

★「STORY」だってさ…

平和だったファーム星に，あるときメカ・ドラゴンが侵攻してきた。兵器もなく，闘争心のカケラもないファーム星人はあっけなく星を乗っ取られ，青く美しかった母星は赤く燃える死の星となってしまった。一方，ファーム星からのSOSを受信した地球連合軍は，ただちに戦闘機SPECTERを発進させたのであった…（こんなんばっかし）。

★「LET'S PLAY」だってさ…

RUNすると，感動もんのタイトルがでて，つぎにスペクターが赤い星へ飛んでいくアニメーションがでます。

自機スペクターは[2][4][6][8]で8方向に移動し，スペース・キーでミサイルを撃ちます(ただし，1画面に1発)。で，とにかく敵を倒していきます。面が進むといろんな敵がでてきます（**第1図**参照)。30機やっつけると親玉のドラゴンの登場です。こいつは口から炎の息（ブレス）を吐いてきます（この息の当たり判定は大きいので注意！)。これを倒すと面クリアです。5面をみごとクリアすれば，エンディング・アニメーションです（これには感動してください)。

さあ，ファーム星に元の青さを取りもどすべく，がんばってください！

★「プログラムについて」だってさ…

最初はショートに，と思っていたのに，効果に凝って，結局普通の長さになってしまった…。

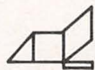
ただ，それだけに各部分の画面効果は最高のデキです。ぜひご覧くださいませ。ゲームもけっこう楽しめます。



〔サイモン〕1面より登場。
直進する。面数分だけ弾を当てないと破壊できない。



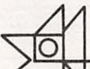
〔ローリング〕最終面に登場。
直進するが，画面半ばでいきなり上下にバリアを張るあぶないヤツ。4発たたきこめば破壊できるが，うまくやればバリアを通り抜けることもできる。



〔スピナー〕1面より登場。
自機に突っ込んで来るが，装甲は弱いという，よく解らない突撃機。



〔バルカニュード〕
2面より登場。波状攻撃をする。レーザー砲はよけられないので，前にでないように！ただ，出現直後は撃ちません。利用しましょう。





〔メカ・ドラゴン〕

〔ブレス〕

★ドラゴンの体の色が赤になったら，あと3発です。

体をくねらせて上下に動き回り，口から炎のブレスを吐く悪のドラゴン。
ラウンド×5発撃たないと破壊できない上，顔以外のところではダメージを与えられません（逆に自分にも当たり判定がないので，ドラゴンの後ろに回りこめますが，利用価値はありません)。



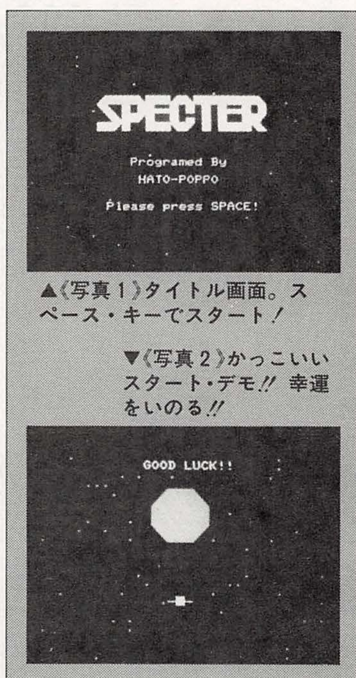
〔ファッジ〕3面より登場。
ランダム飛行の偵察(ていさつ)機。攻撃はしないがぶつからないように。



〔グエネッシュ〕4面より登場。
ランダム飛行でレーザー・バズーカをぶっ放す最強の敵(？)。
2発で破壊できるが，はっきり言って無謀です。やめましょう。

◦なお，「誘爆」というのがあり，爆発中の敵に自機が突っ込むと爆発してしまいます。
EXTENDは，3面クリア時に1機追加です。

《第1図》キャラクター紹介



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！

▼《写真2》かっこいいスタート・デモ!! 幸運をいのる!!

★友人がイベントに行ったとき，パソコンレクチャーにでてくるつぐ美ちゃんにそっくりな人を見かけたそうだ。もしかして本人では？(神奈川県横浜市・**水魔晶15才**)……**【つぐ美：今度見かけたら気軽に声をかけてネ!!】**

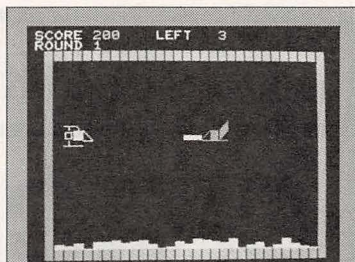
スピード重視のため，マルチ・ステートメントの山ですが，目をつぶってください。

★「あとがき」だってさ…

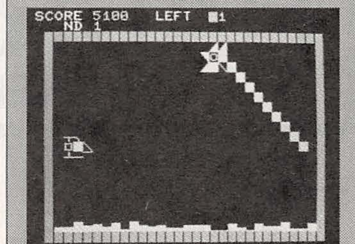
高校に受かってしまいました。応援してくれたみなさん，ありがとうございます。マンガももちろん描きますが，プログラムもときどき作りますから，よろしくね。スペクターIIも計画してますので（ひえーん，BGMをつけたいよォ）。ではまた，ごきげんよう。だってさ…。

参考にさせてもらったもの

- サイドアーム(OPアニメ)
- その他もろもろのゲーム



▲《写真3》こうやって敵機にミサイルを当てよう！



▲《写真4》こいつが各面のボス，メカ・ドラゴンだ！ 頭を狙え!!



▲《写真5》2面に登場するバルカニュードだ。レーザー砲に注意！

SPECTERのプログラム・リスト

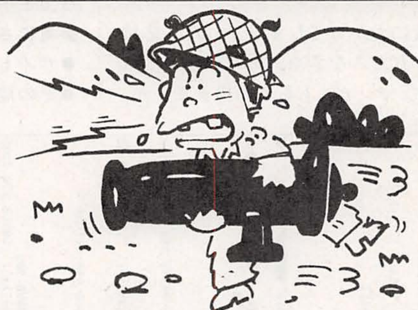
```
1 '
2 '   SPECTER     FOR PC-8001/mk2/SR (N-BASIC or DISK-BASIC)
3 '               PROGRAMED BY HATO-POPPO                    ﾋｻｼﾌﾞ ﾘﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾃﾞ
4 '    STORY 1                                                LISTｶﾞ ﾐﾆｸｸﾃ ｽﾐﾏｾﾝ
5 '
10 CLEAR 400:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):S=0:RD=1:Q=3:K=3:O=0
20 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
30 SP$="ﾌ  "+S$+"ﾛ■\"+S$+"┴─":TK$(1)="◢\"+S$+" ﾛｺ"+S$+"▼/"
40 TK$(2)="  ◢"+S$+"/▼"+S$+"───":TK$(3)="=ｰ┬"+S$+"─ﾛ■"+S$+"=ｦ┴"
50 TK$(4)="◢■"+S$+"|ﾛ "+S$+"▼■":TK$(5)="▬◆▬"+S$+"┤■H"+S$+" \\"
60 TK$(6)="◢◣"+S$+"[●]"+S$+"▼▼":TK$(7)=" ◢◢"+S$+"▼ﾛ■"+S$+"◢\":M$="  ▬"
70 N$="   "+S$+"   "+S$+"   ":B$="\|/"+S$+"- -"+S$+"/|\":TC(1)=6:TC(2)=2:TC(3)=1:TC(4)=7:TC(5)=4:TC(6)=1:TC(7)=3
80 HP(1)=1:HP(2)=1:HP(3)=1:HP(4)=1:HP(5)=2:HP(6)=4:HP(7)=5
90 GOSUB 540
100 IF INP(9)<>191 THEN 100
110 GOSUB 680
120 X=6:Y=9:F=0:Q=3:TX=30:TY=12:B=0:TP=0:PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 3,0:PRINT "SCORE";SPC(8);"LEFT":LOCATE 3,1:PRINT "ROUND":LINE(4,2)-(34,22),"■",4,B
130 FOR I=5 TO 33:COLOR 3:LOCATE I,21:PRINT CHR$(128+RND(1)*8);:NEXT
140 '■■■■■■■■ MAIN! ■■■■■■■■
150 COLOR 6:LOCATE 8,0:PRINT S*100:LOCATE 22,0:PRINT K:LOCATE 8,1:PRINT RD
160 IF (TX=X)*(TY=Y)+(ABS(BX-X)<4)*(BY=Y)*(B=1) THEN 380
170 I1=INP(0):I2=INP(1):LOCATE X,Y:PRINT N$:X=X-((((I1=239)+(I1=235))*(X>6))-(((I1=191)+(I1=187))*(X<30)))*3:Y=Y-(((I2=254)*(Y>3))-(((I1=251)+(I1=235)+(I1=187))*(Y<18)))*3:LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT SP$
180 IF (TX=X)*(TY=Y)+(ABS(BX-X)<4)*(BY=Y)*(B=1) THEN 380
190 IF (INP(9)=191)*(F=0) THEN F=1:MX=X:MY=Y
200 IF F THEN COLOR 6:LOCATE MX,MY:PRINT N$;:MX=MX+3:IF MX>30 THEN F=0 ELSE LOCATE MX,MY+1:PRINT M$
210 '■■■■■■■■ ENEMY ■■■■■■■■
220 LOCATE TX,TY:PRINT N$:TX=TX-3:IF (TX<6)+(TP=0) THEN TX=30:V=RND(1)*(RD+1)+1:TY=INT(RND(1)*5)*3+3:TP=HP(V):IF O=30 THEN GOSUB 420
230 ON V GOTO 320,240,250,260,260,280,300
240 TY=TY+SGN(Y-TY)*3:GOTO 320
250 TY=TY+Q:GOTO 320
260 IF RND(1)>.5 THEN TY=TY-3 ELSE TY=TY+3
270 GOTO 320
280 TY=12:IF TX<21 THEN LINE(TX,3)-(TX+3,20),"■",7,BF:LINE(TX,3)-(TX+3,20)," ",BF:IF TX=X THEN 390
290 GOTO 320
300 TX=21:LINE(24,TY+2)-(32,13)," ":IF RND(1)>.5 THEN TY=TY-3 ELSE TY=TY+3
310 LOCATE BX,BY+1:PRINT "      ";:IF B THEN BX=BX-3:IF BX<6 THEN B=0 ELSE COLOR 2:LOCATE BX,BY-1:PRINT "■||||";
320 IF TY<3 THEN TY=TY+3:Q=-Q ELSE IF TY>18 THEN TY=TY-3:Q=-Q
330 IF V=7 THEN LINE(24,TY+2)-(32,13),"■",TC(V):IF B=0 THEN BX=TX:BY=TY:B=1
340 COLOR TC(V):LOCATE TX,TY:PRINT TK$(V):IF (ABS(TX-MX)<4)*(TY=MY)*(F=1) THEN LOCATE MX,MY:PRINT N$:BEEP1:BEEP0:F=0:TP=TP-1:IF TP<4 THEN TC(7)=2
350 IF TP=0 THEN LOCATE TX,TY:PRINT B$:F=0:FOR I=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE TX,TY:PRINTN$:S=S+V:O=O+1:IF O=31 THEN 490
360 IF ((V=3)+(V=5))*(RND(1)>.6)*(TX<24) THEN LINE(TX-1,TY)-(6,TY+2),"■",6,BF:IF (TY=Y)*(X<TX) THEN 380 ELSE LINE(TX-1,TY)-(6,TY+2)," ",6,BF
370 GOTO 150
380 '■■■■■■■■ BOM!! ■■■■■■■■
390 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT B$:FOR I=1 TO 100:BEEP1:::::::BEEP0:NEXT:K=K-1:FOR I=1 TO 4000:NEXT:IF K>0 THEN 120
400 GOTO 460
410 '■■■■■■■■ BOSS! ■■■■■■■■
420 V=7:TC(7)=3:COLOR 3:FOR I=28 TO 21 STEP -1:LOCATE I,TY:PRINT TK$(7);:LINE(I+3,TY+1)-(32,13),"■",3
430 FOR J=1 TO 50:BEEP1:::BEEP0:NEXT:LOCATE I,TY:PRINT N$:LINE(I+3,TY+1)-(32,13)," ",3:NEXT
440 TP=RD*5:RETURN
450 '■■■■■■■■ END.. ■■■■■■■■
460 PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT "G A M E  O V E R"
470 IF INP(9)=191 THEN RUN ELSE 470
480 '■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■
490 FOR I=1 TO 2000:NEXT:PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 9,10:PRINT "ROUND";RD;"CLEAR!":FOR I=1 TO 4000:NEXT:RD=RD+1:O=0
500 IF RD=4 THEN K=K+1
510 HP(1)=HP(1)+1:IF RD<6 THEN 120
520 GOTO 810
530 '■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■
540 COLOR 2:FOR I=1 TO 40:LOCATE RND(1)*39,24:PRINT ".":NEXT
550 TI$(1)="◢■■◣◢■■◣◢■■■◣"
560 TI$(2)="\■ ■▬▬■ ■ ■ ■▬▬■ ■"
570 TI$(3)=" \▼■ ■.■ ■ ▼"
580 TI$(4)="■◢  ■■▼■ ■■\"
590 COLOR 7:FOR J=1 TO 21
600 LOCATE 10,5:PRINT RIGHT$(TI$(1),J);:LOCATE 31-J,6:PRINT LEFT$(TI$(2),J);
610 LOCATE 10,7:PRINT RIGHT$(TI$(3),J);:LOCATE 31-J,8:PRINT LEFT$(TI$(4),J);
620 NEXT
630 COLOR 6:FOR I=25 TO 14 STEP -1:LOCATE I,12:PRINT "Programed By ":LOCATE I,14:PRINT " HATO-POPPO ":NEXT
640 COLOR 5:FOR I=0 TO 10:LOCATE I,17:PRINT " Please press SPACE!":NEXT
650 LINE(8,0)-(8,24),"■",6:LINE(0,10)-(39,10),"■",6
660 LINE(8,0)-(8,24)," ",6:LINE(0,10)-(39,10)," "
670 RETURN
680 '■■■■■■■■ DEMO! ■■■■■■■■
690 '700ｷﾞｮｳﾉｷｬﾗｸﾀﾊ ｾﾞﾝﾌﾞ 7ﾓｼﾞ ﾌﾞﾝ ﾃﾞｽ
700 T$(1)=" ◢■■◣ ":T$(2)="◢■■■◣":T$(3)="■■■■■■■":T$(4)=T$(3):T$(5)="▼■■■■▼":T$(6)=" ▼■■■▼ "
710 F$=S$+S$+CHR$(29)+CHR$(30):SP$(1)=".":SP$(2)=",":SP$(3)="●":SP$(4)="─■─":SP$(5)="──■──":SP$(6)="▬/■\▬"+F$+"──ﾛﾛﾛ──":SP$(7)="  ┌■┐  "+F$+"▼\ﾛ/▼"+F$+"  \■/  "
720 NN$="       "+F$+"       "+F$+"       ":XX$="3332100"
730 '■■■■■■■■OPENING■■■■■■■■
740 GOSUB 960:COLOR 7:LOCATE 15,2:PRINT "GOOD LUCK!!"
750 C=2:GOSUB 970:U=1000:GOSUB 980
760 FOR J=6 TO 1 STEP -1:COLOR 5:LOCATE 16+VAL(MID$(XX$,J+1,1)),14+J:PRINT NN$;:LOCATE 16+VAL(MID$(XX$,J,1)),13+J:PRINT SP$(J);
770 GOSUB 970:U=200:GOSUB 980:NEXT
780 FOR J=13 TO 8 STEP -1:COLOR 5:LOCATE 19,J:PRINT "."+CHR$(29)+CHR$(31)+" ":GOSUB 970:GOSUB 980:NEXT
790 LINE(19,0)-(19,23),"■",6:LINE(0,8)-(39,8),"■",6
800 LINE(19,0)-(19,23)," ":LINE(0,8)-(39,8)," ":GOSUB 970:U=2000:GOSUB 980:RETURN
810 '■■■■■■■■ENDING ■■■■■■■■
820 GOSUB 960:C=2:GOSUB 970:U=1000:GOSUB 980
830 LINE(11,0)-(34,23),"■",6:LINE(27,0)-(4,23),"■",6
840 LINE(11,0)-(34,23)," ":LINE(27,0)-(4,23)," ":GOSUB 970:U=1000:GOSUB 980
850 U=500:FOR J=8 TO 14:COLOR 5:LOCATE 19,J:PRINT " "+CHR$(29)+CHR$(31)+".":GOSUB 970:GOSUB 980:NEXT
860 FOR J=1 TO 5:COLOR 5:LOCATE 16+VAL(MID$(XX$,J+1,1)),13+J:PRINT NN$;:LOCATE 16+VAL(MID$(XX$,J,1)),14+J:PRINT SP$(J);
870 GOSUB 970:GOSUB 980:NEXT
880 COLOR 5:LOCATE 16,19:PRINT SP$(7);:U=1000:GOSUB 980
890 FOR I=1 TO 20:C=RND(1)*7+1:GOSUB 970:NEXT:C=5:GOSUB 970:GOSUB 980
900 U=15000:GOSUB 980
910 FOR I=0 TO 12:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(39);:LOCATE 0,23-I:PRINT SPACE$(39);:NEXT
920 RESTORE 990:FOR I=1 TO 15:READ ST$:COLOR 7:LOCATE 10,23:PRINT ST$
930 FOR J=1 TO 10:U=500:GOSUB 980:PRINT:NEXT:NEXT
940 GOTO 940
950 '
960 COLOR 7:PRINT CHR$(12);:COLOR 2:FOR I=1 TO 50:LOCATE RND(1)*39,RND(1)*24:PRINT".";:NEXT:RETURN
970 COLOR C:FOR Z=1 TO 8:LOCATE 16,4+Z:PRINT T$(Z):NEXT:RETURN
980 FOR Z=1 TO U:NEXT:RETURN
990 DATA "SPECTER","FOR PC-8001","-STAFF-","STORY","AND","CHARACTER","AND","PROGRAM","BY HATO-POPPO","SPECIAL THANKS TO","PET.","1987 DEMPA","...AND","","SEE YOU AGAIN!"
```

★レストランに行ったとき，トイレに行った。そのとき男子トイレからかわいいお姉さんがでてきた？？？（愛知県名古屋市・**名古屋の大阪13才**）……【**影：なにー！そ，そ，それは，もしかしてソージのお姉さんじゃないの。**】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

SPACE 'N' HARRIER
(スペース エヌ ハリアー)

RED FALCON



⊙内容

君の8001(8801)がセガシステム16に……は無理ですけど，まあまあ楽しめる……と思いますが……。

⊙遊びかた

2，4，6，8でNハリアー君が動きます。スペース・キーでビーム砲発射です。

⊙登場(人)物

● **Nハリアー君**……自分です。

● **壁**……壊せません。Nハリアー君が高速で前方に移動するためにせまってきます。

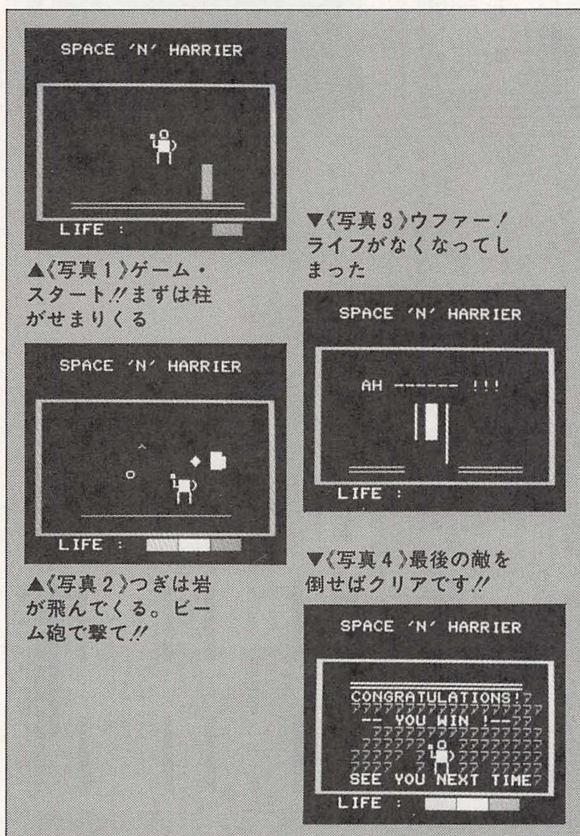
● **岩**……空中に浮いているだけですがこれもやはりNハリアー君にぶつかろうとします。

● **シバード**……おそるべき悪魔の鳥です。Nハリアー君を追いかけてきます。

● **ドラゴン**……敵の親玉です。何発もビームを撃ち込まなければ倒せないでしょう。しかし，これがドラゴンと呼べるのか……？

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
N(A)，M(A)	敵の座標（Aはダミーです）
RO	ラウンド数
L	LIFE（生命力）
B$(A)	（Bはダミーです）各種キャラクター



▲《写真1》ゲーム・スタート!!まずは柱がせまりくる

▲《写真2》つぎは岩が飛んでくる。ビーム砲で撃て!!

▼《写真3》ウファー！ライフがなくなってしまった

▼《写真4》最後の敵を倒せばクリアです!!

SPACE 'N' HARRIERのプログラム・リスト

```
10 '
20 '———— SPACE'N'HARRIER ————
30 '
40 'PROGRAMMER AS BUGTAROU & RED FALCON
50 '
60 PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
70 CLEAR 1500:DEFINT A-Z:DIM N(3),M(3),ED(3)
80 GOSUB 1360
90 GOSUB 1310:GOSUB 1200:GOSUB 1140
100 '———— MAIN LOOP ————
110 MV=0:I0=INP(0):I1=INP(1):X1=0:Y1=0:IF Y<14 THEN F=3
120 IF (INP(9)=191)*(TM=0) THEN TX=X:TY=Y:TM=1:BEEP 1:BEEP 0
130 Y1=Y1+(I1=254)-(I0=251 OR I0=235 OR I0=187)
140 X1=X1+(I0=239 OR I0=235)-(I0=191 OR I0=187):F=3-(I0=239)-(I0=191)*2
150 X1=X1+X1:Y1=Y1+Y1
160 IF X1 THEN GOSUB 280
170 IF Y1 THEN GOSUB 300
180 IF Y<>14 THEN 210
190 IF S=1 THEN S=2 ELSE S=1
200 F=S
210 COLOR 6
220 LOCATE X,Y:PRINT N$:LOCATE X,Y+2:PRINT F$(F)
230 IF TM<>0 THEN GOSUB 320
240 ON RO GOSUB 440,550,750,830
250 FOR U=0 TO 2:ON ED(U) GOSUB 490,680,600:NEXT U
260 LINE(11-LL,16)-(24+LL,16),L$(LL+1),RO:LL=LL+1:IF LL>3 THEN LL=0
270 GOTO 110
280 IF(X1>0)*(X=>25)OR(X1<0)*(X<=9)THEN RETURN
290 LOCATE X,Y:PRINT SP$:X=X+X1:RETURN
300 IF(Y1>0)*(Y=>14)OR(Y1<0)*(Y<=8)THEN RETURN
```

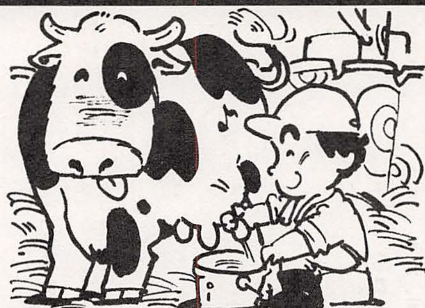
★本当に影さんやつぐ美さんなどは編集部に存在するのでしょうか？私は，影さんの存在を信じない。(大阪府八尾市・鈴木秀和15才)……【影：私の存在を信じないらしいですね。編集長：私も信じたくないものだ。】

```
310 LOCATE X,Y:PRINT SP$:Y=Y+Y1:RETURN
320 COLOR 6-TM:LOCATE TX,TY:PRINT T$(TM)
330 IF TM=1 THEN LINE(TX,TY)-(TX+1,TY+1)," ",BF
340 TM=TM+1
350 FOR U=0 TO 2
360 IF(ED(U)>1)*(TX-2<N(U))*(TX+3>N(U))*(TY-2<M(U))*(TY+3>M(U))THEN GOSUB 400
370 NEXT U
380 IF TM>4 THEN LOCATE TX,TY:PRINT " ":TM=0
390 RETURN
400 '―――――――― KILL ――――――――
410 LINE(TX,TY)-(TX+1,TY+1)," ",BF:LINE(N(U),M(U))-(N(U)+2,M(U)+2),"*",2,BF
420 FOR I=0 TO 9:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:ED(U)=0
430 LOCATE N(U),M(U):PRINT SP$:TM=0:RETURN
440 '―――――――― ROUND 1 ――――――――
450 R=1
460 IF (RND(1)<.4)*(ED(R)=0) THEN ED(R)=1:HE(R)=0:N(R)=RND(1)*14+11:C(R)=RND(1)*7+1
470 RETURN
480 '
490 COLOR C(U):LOCATE N(U),9:PRINT HS$(HE(U)):HE(U)=HE(U)+1
500 IF HE(U)<4 THEN RETURN
510 IF (X>N(U)-3)*(X<N(U)+3) THEN GOSUB 1020
520 LINE(N(U),9)-(N(U)+2,15)," ",BF
530 CA=CA+1:IF CA>10 THEN CA=0:RO=RO+1
540 ED(U)=0:RETURN
550 '―――――――― ROUND 2 ――――――――
560 IF(RND(1)<.3)*(ED(R)=0)THEN BM(R)=1:ED(R)=2:M(R)=10:N(R)=RND(1)*13+11:C(R)=0:R=R+1:IF
 R>2 THEN R=0
570 IF(RND(1)<.1)*(ED(R)=0)THEN ED(R)=3:M(R)=RND(1)*5+9:N(R)=RND(1)*13+11:C(R)=0:R=R+1:IF
 R>2 THEN R=0
580 CA=CA+1:IF CA>30 THEN CA=0:RO=RO+1
590 RETURN
600 '―――――――― SHIBIRD ――――――――
610 LOCATE N(U),M(U):PRINT S1$:IF N(U)=X GOTO 630
620 N(U)=N(U)+(X<N(U))-(X>N(U))
630 M(U)=M(U)+BM(U):IF M(U)>12 OR M(U)<10 THEN BM(U)=-BM(U):C(U)=C(U)+1
640 IF C(U)>3 THEN ED(U)=0:RETURN
650 COLOR 4:LOCATE N(U),M(U):PRINT BR$(C(U))
660 IF(X>N(U)-3)*(X<N(U)+3)*(Y=<M(U))*(Y+2=>M(U))*(C(U)>2)THEN GOSUB 1020
670 RETURN
680 '―――――――― ISHI ――――――――
690 LOCATE N(U),M(U):PRINT SP$
700 IF C(U)>3 THEN ED(U)=0:RETURN
710 COLOR 6:LOCATE N(U),M(U):PRINT TW$(C(U))
720 IF(X>N(U)-3)*(X<N(U)+3)*(Y-3<M(U))*(Y+3>M(U))*(C(U)>2)THEN GOSUB 1020
730 C(U)=C(U)+1
740 RETURN
750 '―――――――― ROUND 3 ――――――――
760 LINE(11-LL,8)-(24+LL,8),L$(3-LL),7
770 IF(RND(1)<.5)*(ED(R)=0)THEN ED(R)=3:M(R)=RND(1)*5+9:N(R)=RND(1)*13+11:C(R)=0:R=R+1:IF
 R>2 THEN R=0
780 IF(RND(1)<.2)*(ED(R)=0)THEN ED(R)=1:HE(R)=0:N(R)=RND(1)*13+11:C(R)=RND(1)*7+1:R=R+1:IF
 R>2 THEN R=0
790 CA=CA+1:IF CA>80 GOTO 810
800 RETURN
810 RO=RO+1:FOR J=0 TO 2:IF ED(J) THEN LOCATE N(J),M(J):PRINT SP$
820 NEXT J:N(0)=15:M(0)=10:DR=0:T=0:LINE(8,8)-(26,7)," ",BF:RETURN
830 '―――――――― LAST STAGE ――――――――
840 LOCATE N(0),M(0):PRINT D$(0):IF N(0)=X GOTO 860
850 N(0)=N(0)+(X<N(0))-(X>N(0))
860 IF(RND(1)*8>4)*(M(0)>9)THEN M(0)=M(0)-1:DR=DR+1:IF DR>3 THEN DR=3
870 IF(RND(1)*8>4)*(M(0)<11)THEN M(0)=M(0)+1:DR=DR-1:IF DR<0 THEN DR=0
880 COLOR 4:LOCATE N(0),M(0):PRINT D$(DR)
890 IF(X>N(0)-3)*(X<N(0)+3)*(Y-3<M(0))*(Y+3>M(0))*(DR>2)THEN GOSUB 1020
900 IF(TM>1)*(TX-2<N(0))*(TX+3>N(0))*(TY-2<M(0))*(TY+3>M(0))THEN TM=0:LOCATE TX,TY:PRINT "
 ":T=T+1:BEEP 1:BEEP 0:IF T>10 GOTO 920
910 RETURN
920 '―――――――― ENDING ――――――――
930 LINE(14,25)-(57,70),PSET,1,B
940 FOR T=0 TO 70
950 LINE(N(0),M(0))-(RND(1)*18+10,RND(1)*8+9),"ア",2
960 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR 6
970 LOCATE 17,13:PRINT N$:LOCATE 17,15:PRINT F$(3)
980 LOCATE10,9:PRINT "CONGRATULATIONS!":COLOR 7
990 LOCATE11,11:PRINT "-- YOU WIN !--"
1000 LOCATE10,16:PRINT "SEE YOU NEXT TIME"
1010 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 80
1020 '―――――――― LIFE ――――――――
1030 OUT 82,&H20
1040 BEEP 1:LOCATE 17+L*3,18:PRINT "   ":BEEP 0
1050 L=L+1
1060 OUT 82,0
1070 IF L<3 THEN RETURN
1080 FOR I=Y TO 14:LOCATE X,I:COLOR 6:PRINT Y$
1090 LOCATE 11,9:COLOR 3:PRINT "AH ------ !!!"
1100 FOR T=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1110 LINE(X,I)-(X+2,I+2)," ",BF
1120 NEXT
1130 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 80
1140 '―――――――― SCREEN ――――――――
1150 LINE(14,25)-(57,70),PSET,1,B
1160 'LOCATE10,6:PRINT "SPACE'N'HARRIER"
1170 LOCATE 9,18:PRINT "LIFE :  ";:COLOR4:PRINT "■■■";
1180 COLOR 6:PRINT "■■■";:COLOR 2:PRINT "■■■"
1190 RETURN
1200 '―――――――― TITLE ――――――――
1210 PRINT CHR$(12)
1220 COLOR 6:LOCATE 9,8:PRINT "SPACE 'N' HARRIER"
1230 LOCATE 0,15:COLOR7
1240 PRINT TAB(8)"PROGRAMMER RED FALCON"
1250 PRINT TAB(8)"           BUGTAROU."
1260 PRINT:PRINT
1270 PRINT TAB(10)"PRESS SPACE KEY!"
1280 IF INP(9)<>191 THEN 1280
1290 LINE(0,11)-(38,20)," ",BF
1300 LOCATE 0,24:FOR I=0 TO 4:PRINT:NEXT:RETURN
1310 '―――――――― HENSUU ――――――――
1320 Y=14:X=17:F=1:TM=0:L=0:LL=0
1330 RO=1:CA=0
1340 FOR I=0 TO 2:ED(I)=0:NEXT
1350 RETURN
1360 '―――――――― CHARACTERS ――――――――
1370 A$=CHR$(29):B$=CHR$(31)+A$+A$:C$=CHR$(31)+A$+A$+A$
1380 T$(1)="／＼"+B$+"＼／"
1390 T$(2)="O":T$(3)="o":T$(4)="."
1400 F$(1)="^ | ":F$(2)=" | ^"
1410 F$(3)=" || ":F$(5)="// ":F$(4)=" \\"
1420 SP$="   "+C$+"   "+C$+"   ":N$=",○ "+C$+"■)"
1430 H$(1)=" | ":H$(2)=" ■ ":H$(3)="|■|":H$(4)="|■ｒ:H$(5)="|■ｒ:H$(0)="   "
1440 JJ=1:FOR J=0 TO 4:HS$="":FOR I=4 TO J STEP -1
1450 HS$=HS$+H$(0)+C$:NEXT I:FOR A=J+1 TO 0 STEP -1:HS$=HS$+H$(JJ)+C$:NEXT A
1460 JJ=JJ+1:HS$(J)=HS$:NEXT J
1470 L$(4)=" ":L$(1)="‾":L$(2)="=":L$(3)="_":L$(0)=" "
1480 BR$(0)=" ^ ":BR$(1)=" ^ ":BR$(2)="ｒa、":BR$(3)="／◎＼":S1$="   "
1490 TW$(0)="   "+C$+" . "+C$+"   "
1500 TW$(1)="   "+C$+" ◆ "+C$+"   "
1510 TW$(2)=" ▂ "+C$+" ■ "+C$+" ‾ "
1520 TW$(3)="▄■▄"+C$+"■■■"+C$+"▀■▀"
1530 D$(0)="   "+C$+" , "+C$+"   "
1540 D$(1)="   "+C$+" O "+C$+"   "
1550 D$(2)="⌒"+C$+")v("+C$+"＼V／"
1560 D$(3)="ｒ|ｌ"+C$+"| V |"+C$+"＼V／"
1570 :::Y$=" |／"+C$+" ■ "+C$+"／O"
1580 RETURN
1590 '―――――――― END ――――――――
```

★ぼくは，南野陽子のいとこの親せきのはとこの実家のいとこのいとこの親せきの赤の他人です。ヨロシク。（静岡県島田市・**新野恵貴15才**）……【**影：なんだよ！結局赤の他人じゃないか!!おわびに南野陽子のサインをくれ!!**】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

MILK. BOY（ミルク ボーイ）



平井　聡

▶ストーリー

その昔，ある村に牛を放し飼いにして，MILKを取って暮らしている少年がいたそうな。彼は村のみんなから，MILK. BOYと呼ばれていたんだと。

▶遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]でMILK. BOYを上下左右に動かしてください。

牛の右横でスペース・キーを押すとMILKが取れます。なお，MILKは一度に二つまでしか持てないので注意してください。

家の右横でスペース・キーを押すとMILKを配ったことになります。各家に3本ずつ配ると面クリアです。

なお，この村にはくるったコンピュータ・ロボが住みついていて，MILK. BOYのじゃまをします。

このコンピュータ・ロボは，Y座標が同じになるとビームを発射してきます。

発射する直前にきざし(画面が光る)があるので，きざしがあったらすぐに逃げてください。

コンピュータ・ロボは7面以降2台になります。

▶プログラムについて

オールBASICで，とくにめずらしいこともしていないのでわかると思います。画面データの圧縮は，ベーマガ86年2月号のゲーム・プログラミング講座を，参考にさせてもらいました。

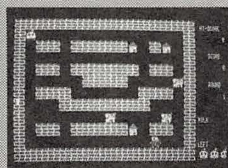
▶最後に

このゲームは，やるごとに家の位置などが変わるので，けっこう楽しめるんじゃないかと自分では思っています。

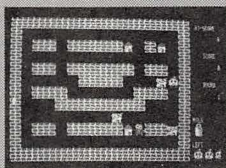
それから，書き忘れましたが，面をクリアするとボーナス（早くクリアするほど高い）が入ります。

《第1表》変数表

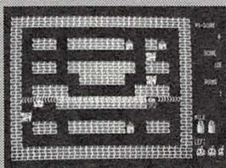
P	MILK. BOYの残り
ME	今の面数
SC	スコア
HS	ハイスコア
HN	配り終えた家の数
X，Y	MILK. BOYの座標
UX( )，UY( )	牛の座標
EX( )，EY( )	敵の座標



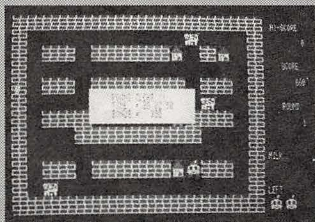
▲《写真1》ゲーム・スタート!! 左上にいるのが自分だ



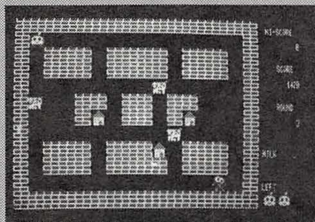
▲《写真2》この位置でスペース・キーを押せばMILKが取れる



▲《写真3》やばい!! ロボのビームにやられてしまった



▲《写真4》やった!! ラウンド・クリアだ。ボーナスが入るゾ!!



▲《写真5》これは3面。パターンをつかめば簡単

MILK. BOYのプログラム・リスト

```
10 CMD SCREEN 2,0,7:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CMD CLS 3
20 DIM C(33,5),UX(3),UY(3),HB(14,10),EX(2),EY(2):RESTORE 1170
30 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 33:READ D$:C(J,I)=VAL("&H"+D$):NEXT J,I
40 GOTO 1030
50 P=3:ME=0:SC=0:HN=0
60 LOCATE 65, 1:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 69,3:PRINTUSING"######";HS
70 LOCATE 65, 6:PRINT"   SCORE":LOCATE 69,8:PRINTUSING"######";SC
80 LOCATE 65,11:PRINT"   ROUND"
90 LOCATE 64,17:PRINT"MILK":LOCATE 64,21:PRINT"LEFT"
100 GOSUB 570:GOSUB 690:FOR I=1 TO P:CMD PUT(244+I*17,176),C(0,1):NEXT I
110 CMD PUT(224,160),C(0,4):EX(1)=224:EY(1)=160
120 IF CK=2 THEN CMD PUT(16,160),C(0,4):EX(2)=16:EY(2)=160
130 CMD PUT(16,16),C(0,1):X=16:Y=16:M=0:F=0
140 REM ▲▲▲▲▲▲ M A I N ▲▲▲▲▲▲
150 FOR I=1 TO CK:PM=INT(RND(1)*5-2)*16      ' === コンピュータ.ロボ ===
160 XE=0:YE=0:R=RND(1)*11+1
170 IF R=1 AND F=0 THEN GOSUB 350
180 IF R<6 THEN 220
190 XE=SGN(X+PM-EX(I))*16
```


★質問コーナー：矢吹 丈と堀口元気，どちらが強いのでしょう。（鹿児島県出水郡・ハクション大魔王14才）……
【影：やっぱりアントニオ猪木だよ。編：ガッツ石松ですよ。Dr.D：いや力道山だ!!つぐ美：関係ないでしょ！】

```
200 IF STATUSPOINT(EX(I)+XE+6,EY(I)+6)<>0 THEN 270 ELSE 210
210 CMD PUT(EX(I),EY(I)),C(0,4):GOTO 250
220 YE=SGN(Y+PM-EY(I))*16
230 IF STATUSPOINT(EX(I)+6,EY(I)+YE+6)<>0 THEN 270 ELSE 240
240 CMD PUT(EX(I),EY(I)),C(0,4)
250 EX(I)=EX(I)+XE:EY(I)=EY(I)+YE
260 CMD PUT(EX(I),EY(I)),C(0,4):IF EX(I)=X AND EY(I)=Y THEN 920
270 NEXT I
280 IF F<>0 THEN F=F-1:IF F=0 THEN GOSUB 370          ' BEAM ?
290 IF INT(RND(1)*10)+1=1 THEN GOSUB 410              ' ｳｼ ｲﾄﾞｳ ?
300 I=INP(0):J=INP(1):IF INKEY$=" " THEN GOSUB 480     ' == MILK.BOY ==
310 XX=((I=239)-(I=191))*16:YY=((J=254)-(I=251))*16:IF XX+YY=0 THEN 150
320 IF STATUSPOINT(X+XX+5,Y+YY+8)<>0 THEN 150 ELSE CMD PUT(X,Y),C(0,1)
330 X=X+XX:Y=Y+YY:CMD PUT(X,Y),C(0,1):GOTO 150
340 REM                 B E A M
350 IF EY(I)<>Y THEN 290 ELSE F=5:L=I
360 BEEP1:CMD SCREEN3:CMD SCREEN2,0,7:BEEP 0:RETURN
370 BY=EY(L)/8:LINE (EX(L)/4-2,BY)-(3,BY),"<"
380 LINE (EX(L)/4+3,BY)-(58,BY),">":BEEP:LOCATE 2,BY:PRINT SPC(58)
390 IF EY(L)=Y THEN 910 ELSE RETURN
400 REM                 ウ  シ
410 R=RND(1)*4+1:XU=0:YU=0:N=RND(1)*3+1
420 IF R=1 THEN YU=-16 ELSE IF R=2 THEN XU=16
430 IF R=3 THEN YU= 16 ELSE IF R=4 THEN XU=-16
440 IF STATUSPOINT(UX(N)+XU+7,UY(N)+YU+7)=0 THEN 450 ELSE 410
450 CMD PUT(UX(N),UY(N)),C(0,0)
460 UX(N)=UX(N)+XU:UY(N)=UY(N)+YU:CMD PUT (UX(N),UY(N)),C(0,0):RETURN
470 REM                 SPACE KEY
480 IF STATUSPOINT(X-15,Y+4)><3 OR M=2 THEN 500       ' == MILK ﾄﾙ ==
490 BEEP 1:M=M+1:CMD PUT(244+M*17,144),C(0,2):BEEP 0:RETURN
500 H=X/16-1:HB=HB(H,Y/16)                            ' == MILK ｸﾊﾞﾙ ==
510 IF HB=0 OR STATUSPOINT(X-15,Y+7)><2 OR M=0 THEN RETURN
520 BEEP 1:CMD PUT(244+M*17,144),C(0,2):M=M-1:SC=SC+10:BEEP 0
530 HB(H,Y/16)=HB-1:IF HB<>1 THEN 560
540 CMD LINE(X-16,Y)-(X-1,Y+15),1,B:HN=HN+1:SC=SC+90
550 IF HN=3 THEN HN=0:GOTO 810
560 LOCATE 69,8:PRINTUSING "######";SC:RETURN
570 REM                 MAKE MIZE
580 ME=ME+1:IF ME=16 THEN RESTORE 1350
590 IF ME<7 THEN CK=1 ELSE CK=2
600 OUT 81,0:CMD CLS2:KX=0:KY=0: FOR I=1 TO 12
610 READ A$:FOR J=1 TO 3 STEP 2:A=VAL("&h"+MID$(A$,J,2)):FOR K=1 TO 8:A=A*2
620 IF A>255 THEN 630 ELSE 640
630 A=A-256:CMD PUT(KX,KY),C(0,5):GOTO 650
640 CMD LINE(KX,KY)-(KX+15,KY+15),0,BF
650 KX=KX+16:IF KX=256 THEN KX=0
660 NEXT K,J
670 KY=KY+16:NEXT I:WIDTH ,:LOCATE 69,13:PRINTUSING"    ##";ME
680 TIME$="00:00:00":RETURN
690 REM                 ｳｼ ﾄ ｳﾁ SET
700 FOR N=1 TO 3                                      ' == ｳｼ ==
710 R=RND(1)*14+1:S=RND(1)*10:IF STATUSPOINT(R*16,S*16)=3 THEN 710
720 UX(N)=R*16:UY(N)=S*16:CMD PUT(UX(N),UY(N)),C(0,0)
730 NEXT N
740 FOR N=1 TO 3                                      ' == ｳﾁ ==
750 R=RND(1)*14+1:S=RND(1)*10
760 IF STATUSPOINT(R*16+16,S*16)><0 THEN 750
770 IF STATUSPOINT(R*16,S*16)><3 OR STATUSPOINT(R*16+17,S*16+7)=2 THEN 750
780 HB(R,S)=3:CMD PUT(R*16,S*16),C(0,3),PSET
790 NEXT N:RETURN
800 REM                 B O N U S
810 CMD LINE(78,75)-(185,108),3,BF
820 TI$=TIME$:TI=VAL(MID$(TI$,4,2)):IF TI>4 THEN TI=5
830 BO=(5-TI)*100:SC=SC+BO
840 COLOR 1:LOCATE 24,10:PRINT "ROUND CLEAR !!"
850 COLOR 1:LOCATE 24,11:PRINT "TIME  =";" ";TI$
860 COLOR 2:LOCATE 24,12:PRINT "BONUS =  ";BO:COLOR 7
870 LOCATE 69,8:PRINTUSING "######";SC
880 FOR T=1 TO 30:BEEP 1:FOR TT=1 TO T*3:NEXT TT:BEEP 0:NEXT T
890 LINE(24,10)-(40,12)," ",BF
900 GOTO 100
910 REM                 ﾔﾗﾚ ｼｮﾘ
920 BEEP:CMD PUT(244+P*17,176),C(0,1):P=P-1:IF P=0 THEN 960
930 CMD PUT(X,Y),C(0,1):CMD PUT(EX(1),EY(1)),C(0,4)
940 IF CK=2 THEN CMD PUT(EX(2),EY(2)),C(0,4)
950 CMD LINE(260,144)-(307,159),0,BF:GOTO 110
960 FOR I=1 TO 14:COLOR RND(1)*5+1:BEEP 1:BEEP 0
970 LOCATE  4+I,10:PRINT "                    "
980 LOCATE 32-I,11:PRINT "     GAME OVER      "
990 LOCATE  4+I,12:PRINT "                    "
1000 NEXT I:CMD LINE(78,80)-(185,103),3,BF
1010 FOR T=1 TO 5000:NEXT:CMD CLS 3:IF HS<SC THEN HS=SC
1020 REM                D E M O
1030 COLOR 7
1040 LOCATE 5,4:PRINT"
1050 LOCATE 5,5:PRINT"
1060 LOCATE 5,6:PRINT"
1070 LOCATE 5,7:PRINT"
1080 LOCATE 5,8:PRINT"
1090 FOR I=0 TO 5:CMD PUT(50+I*38,100),C(0,I):NEXT
1100 LOCATE 12,15:PRINT"ｳｼ     ﾐﾙｸ ﾎﾞｰｲ     ﾐﾙｸ     ｵｳﾁ     ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ.ﾛﾎﾞ     ｶﾍﾞ"
1110 LOCATE 30,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
1120 IF C=0 THEN A$="\":B$="/":C=1 ELSE A$="/":B$="\":C=0
1130 CMD SCREEN 2,0,INT(RND(1)*7)+1:IF INKEY$=" " THEN 1150
1140 COLOR 7:LINE (0,0)-(79,24),A$,B:COLOR 1:LINE(1,1)-(77,23),B$,B:GOTO 1120
1150 CMD SCREEN 2,0,7:COLOR 7:CMD CLS 3:RESTORE 1350:GOTO 50
1160 REM                D A T A
1170 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0800,0011,2A00,3C3F,C8F3 'ｷｬﾗｸﾀｰ
1180 DATA CFFF,F003,CCCC,30C3,0F3F,30FC,3F3B,300F,322A,F0cf,FF04,F0FF
1190 DATA FF3F,C0FF,F03F,C003,F33C,C0C3,F33C,C0C3,A228,8082
1200 DATA 0020,0010,0100,004C,0500,007C,5500,0075,5515,5455,3F00,00FC
1210 DATA FF03,C0FF,030F,F0C0,170F,F0D4,172B,E8D4,FF2B,E8FF,F35F,F5CF
1220 DATA FC5F,F53F,5F03,C0F5,5005,5005,5415,5415,5415,5415
1230 DATA 0020,0010,0F00,00F0,3C00,003C,F000,000F,3C00,003C,CF00,00F3
1240 DATA F003,C00A,FF03,C0BA,FF03,C0BA,FF03,C0BA,FF03,C0BA,FF03,C0BA
1250 DATA FF03,C0BA,FF03,C0BA,FF03,C0BA,FF03,C0BA,FF00,00FF
1260 DATA 0020,0010,0000,0000,0200,0040,0900,0090,2600,0064,9900,0099
1270 DATA 6602,4066,9909,9099,6626,6466,FF03,C0FF,AE03,C0BF,AE03,C0BF
1280 DATA FF03,C0D7,AF03,C055,AF03,C055,FF03,C05D,FF03,C055
1290 DATA 0020,0010,0000,0000,5500,0055,FD01,4054,C307,107D,C307,10FF
1300 DATA C307,10C3,FD05,50C3,5505,107D,5515,5455,5AA5,5AA1,56A1,4A85
1310 DATA 5605,5085,5605,5085,A501,405A,A002,800A,A002,800A
1320 DATA 0020,0010,55D5,55D5,55D5,55D5,55D5,55D5,FFFF,FFFF,5755,5755
1330 DATA 5755,5755,5755,5755,FFFF,FFFF,55D5,55D5,55D5,55D5,55D5,55D5
1340 DATA FFFF,FFFF,5755,5755,5755,5755,5755,5755,FFFF,FFFF
1350 DATA FFFF,8001,B7ED,8001,B7ED,83C1,B81D,8FF1,8001,FFFF 'MAZE
1360 DATA FFFF,8001,B845,A26D,A26D,BC55,A055,A245,A245,BC45,8001,FFFF
1370 DATA FFFF,8001,BBDD,BBDD,8001,8DB1,8DB1,8001,BBDD,BBDD,8001,FFFF
1380 DATA FFFF,8001,9999,9189,83C1,8FF1,8FF1,83C1,9189,9999,8001,FFFF
1390 DATA FFFF,8001,B24D,A005,AC35,A995,A995,AC35,A005,B24D,8001,FFFF
1400 DATA FFFF,8001,BFFD,A001,BFFD,A001,BFFD,A001,BFFD,8001,8001,FFFF
1410 DATA FFFF,8001,BBB9,AAA9,AAA9,AAA9,AAA9,AAA9,AAA9,AEE9,8001,FFFF
1420 DATA FFFF,8001,9C39,A245,8001,8181,8181,9009,8811,87E1,8001,FFFF
1430 DATA FFFF,8001,BFFD,A005,ABF5,A815,A815,AFF5,A001,BFFD,8001,FFFF
1440 DATA FFFF,8001,AFF5,8001,8661,B24D,B24D,8661,8001,AFF5,8001,FFFF
1450 DATA FFFF,8001,BC39,A245,A245,AC41,A041,A045,A045,A039,8001,FFFF
1460 DATA FFFF,8001,83C1,C183,E007,FE7F,FE7F,E007,C183,83C1,8001,FFFF
1470 DATA FFFF,8001,BC3D,A005,A7E5,A185,BDBD,8181,87E1,B00D,8181,FFFF
1480 DATA FFFF,8001,AAA9,8001,9555,8001,AAA9,8001,9555,8001,8001,FFFF
1490 DATA FFFF,8001,8241,8661,8E71,8001,8001,8E71,8661,8241,8001,FFFF
```

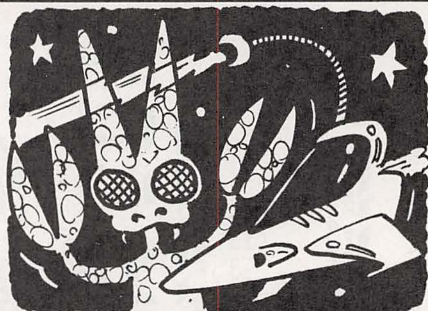
★山下先生の写真はいたるところで見ましたが，手塚一郎さん，響あきらさん，断空我さん，TOMMYさんなどの顔は公開されていません。ぜひ公開を!!（東京都文京区・**網野謙史14才**）……【編：ベーマガをよく見れば…。】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

移植版

バルタン星人(せいじん)をやっつけろ

樹山　宗幸



◈ストーリー

ウルトラマンが，地球を去ったのを知ったバルタン星人は，今こそ地球をしんりゃくしようと，やってきたのであった。

そこで，キミにイデ隊員が発明した『マルス133』を使い，バルタン星人をやっつけてもらいたい。しかし，バルタン星人の右目（画面では左）を狙わないと星人は死なない。また，マルス133は1台しかないのだ。

◈遊びかた

4と6のキーで左右に動き，スペース・キーでバルタン星人の右目（画面では左）を撃ちます。バルタン星人が画面の一番下にくればゲーム・オーバーです。しかも，バルタン星人は分身をしてきます。どちらか片方は撃ってもバルタン星人は死にません。タイトルにでるレベルはバルタン星人の速さです。1から10の範囲で入力してください。♠のハヤサも同様に入力してください。

◈操作方法

さっき書いたとおり，4と6のキーで左右，スペース・キーでビームを撃ちます。

◈プログラムについて

基本的なことしか使っていません。適当に改造してください。

◈おわりに

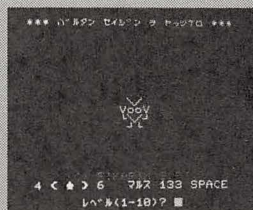
昔のベーマガを引っぱりだして，おもしろそうなので移植しました。沢野君，協力してくれてありがとう。

参考

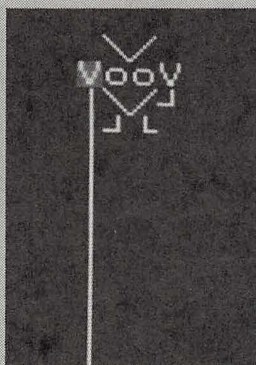
- ベーマガ84年4月号 102ページ MZ-80B用『バルタンをやっつけろ』
- ＰＣ－8801・8001プログラム大全集の音楽ＤＡＴＡ

《第1表》変数表

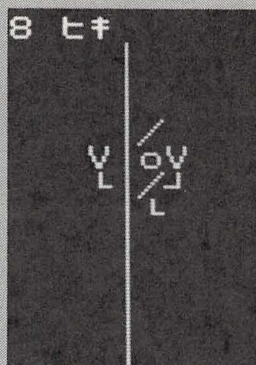
変数	内容
MZ$, ZZ$	敵用カーソル・キャラ
Z$, M$	敵キャラ
Z1$, M1$	敵消し用キャラ
N	レベル，敵のスピード
V	自機のスピード
X, Y, T, U	敵の位置
S	やっつけた敵の数
A$	操作キー入力
B$	リプレイ用キー入力
B	自機・ビームの位置
I, Q	FOR～NEXT用



▲《写真1》タイトル画面。まずレベルを設定しましょう

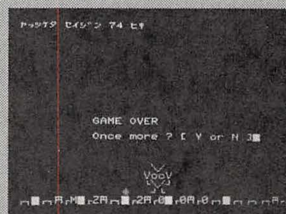


▲《写真2》それっ！ビーム発射！ おしくもハサミに当たった



▲《写真3》やった!! みごと命中!! この調子だ!!

▼《写真4》敵が下まで降りたらゲーム・オーバーだ



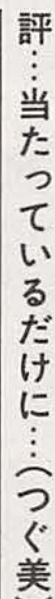
★笑い話：男子バレー部のＮ君は，高級ステーキ専門店で，ステーキをたのみ「焼きかたは？」と聞かれ，「丸焼きでお願いします」と答えた。(茨城県筑波郡・**長谷川俊昭15才**)……【**影：私は「しょうが焼で」と答えてしまった。**】

移植版 バルタン星人をやっつけろのプログラム・リスト

```
10  REM ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ｷｬﾗ
20 MZ$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D):ZZ$=MZ$
+CHR$(&H1C)+CHR$(&H1C)
30 Z$="\/"+ZZ$+"VooV"+MZ$+"  └\/┘"+MZ$+"   ┘└"
40 M$="\/"+ZZ$+"VooV"+MZ$+"  └\/┘"+MZ$+"   ┘└"
50 Z1$="   "+ZZ$+"      "+MZ$+"        "+MZ$+"      "
60 M1$="   "+ZZ$+"      "+MZ$+"        "+MZ$+"      "
70 REM ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ｼｮｷ
80 CONSOLE0,25,0,1,0
90 WIDTH40,25:S=0:BGM1
100 REM▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ﾀｲﾄﾙ
110 COLOR6:LOCATE7,0:PRINT"*** ﾊﾞﾙﾀﾝ ｾｲｼﾞﾝ ｦ ﾔｯﾂｹﾛ ***":COLOR3:LOCATE20,10:PRINT
Z$
120 COLOR2:LOCATE12,19:PRINT"(C) PIKARIN SOFT"
130 COLOR7:LOCATE8,20:PRINT"4 < ♠ > 6   ﾏﾙｽ 133 SPACE":LOCATE14,22:INPUT"ﾚﾍﾞﾙ(1-
10)";N:IFN=0THEN130
140 LOCATE14,22:PRINT"♠ﾉ ﾊﾔｻ(1-10)?     ":LOCATE26,22:INPUTV:IFV=0THEN140
150 REM▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ﾒｲﾝ
160 X=INT(RND(1)*30)+1:Y=2:CLS:PRINT"ﾔｯﾂｹﾀ ｾｲｼﾞﾝ";S;"ﾋｷ"
170 T=X:U=2
180 LOCATE0,23:PRINT" ┐■┐円┌M■┌Z円┐■┌2円┌0■┌0円┌0 ┐■┐ ┐ ┐円┐■";
190 LOCATEX,Y:PRINTZ1$;:X=X+INT(RND(1)*3)-1:Y=Y+.1*N
200 LOCATET,U:PRINTM1$;:T=T-INT(RND(4)*3)-1:U=U+.1*N
210 IFX<2THENX=3
220 IFT<1THENT=2
230 IFX>35THENX=36
240 IFT>34THENT=35
250 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINTZ$;:COLOR7:IFY>19THEN420
260 COLOR3:LOCATET,U:PRINTM$;:COLOR7
270 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN350
280 IFA$="4"THENA=-V
290 IFA$="6"THENA=V
300 LOCATEB,22:PRINT" ";
310 B=B+A:IFB<0THENB=39
320 IFB>39THENB=0
330 COLOR1:LOCATEB,22:PRINT"♠";:COLOR7:GOTO190
340 REM▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ﾋﾞｰﾑ
350 PLAY"@18v15o418c":COLOR6:FORI=21TO1STEP-1:LOCATEB,I:PRINT"|":NEXTI:COLOR7
360 REM▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ｼｮﾘ
370 IFX=BTHENPLAY"@18l16o4a":GOTO490
380 IFX=BTHENLOCATET,U:PRINTM1$
390 IFX=BTHENCOLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"x@":LOCATEX+2,Y+4:PRINT"┘":LOCATEX-2,Y+4:PRI
NT"┘":LOCATEX,Y+3:PRINT"/\";:COLOR7:S=S+1:FORQ=1TO100:NEXTQ:GOTO160
400 FORI=21TO1STEP-1:LOCATEB,I:PRINT" ":NEXTI:GOTO190
410 REM▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ END
420 PLAY"@0t120v15o5l16@13fgfgfr16l8fedcr8o4cc."
430 LOCATE10,13:PRINT"GAME OVER ":LOCATE10,15:PRINT"Once more ? [ Y or N ]";
440 B$=INKEY$:IFB$=""THEN440
450 IFB$="n"ORB$="N"THENCLS:LOCATE9,12:PRINT"ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞﾈ ♥  ":END
460 IFB$="y"ORB$="Y"THENCLS:LOCATE7,12:PRINT"ｻｯｷﾉﾋﾄﾉ ﾔｯﾂｹﾀ ｾｲｼﾞﾝﾉ ｶｽﾞ";S:FORQ=1T
O500:NEXTQ:GOTO80
470 GOTO440
480 REM▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ ｼｮﾘ2
490 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINTZ1$:LOCATEX-1,Y-2:PRINT"\":LOCATEX+1,Y-2:PRINT"/":LOCA
TEX-2,Y+1:PRINT">":LOCATEX+2,Y+2:PRINT"<":COLOR7:GOTO380
```

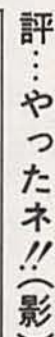
by TOTH

評…わ、笑えん…(つぐ美)
つぐ美の ○LB列伝 2。
(1はX1プログラム集に載ってるんだよ)
「つぐ美さんの休日」の巻
by TOHT
えーっと、昼はカップラーメンですませるとして、夜は…
ゴツゴツ
もう11時か――、今日はいい番組がないなあ…
しんぶん
料理するのもめんどうだし、店屋物注文するか…コインランドリーに行くのも来週にしよ……
不もだなあー
ハア〜〜〜ッ
せっかくの休みなのになあ――いい天気なのに…いっしょにどっかへ行くような彼氏がいるわけじゃないしさあ… 2○才になっちまったし。
ぐち
ぐち
じち
STEVE WINWOOD



by モズ

SUZUKI
GSX750s
カタナ
カメッ
影さん こんなもんでどうでしょうか?
メットやツナギなんかはしっかり秀吉のを使ってたりする。
ところで影さん もしくは電波の人でバイクもってる人いるんでせうか?
byもず



★「おまえってぬけめのないやつだな?」。「いや，おまえこそ」と言い合っている迷路。(兵庫県尼崎市・**ねこさん** 15才)……【**影**:なんだ!だからこの3D迷路は解けなかったのか?**編**:まだ解いていないの影さんだけですよ。】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

3Dジャンケン



本田　昌秀

内容

ここは，ジャンケン・ハウスです。メイロを歩いて出会った人とジャンケンをして勝ち残り，みごとメイロを脱出しよう！

遊びかた

テンキーの[8]で前進，[2][4][6]で後左右に向きを変えます。ジャンケンは[F1](ファンクション1)がグー，[F2]がチョキ，[F3]がパーです。キーを押すタイミングが早くても遅くても負けになります。なお，3回負けるとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

M(,)	メイロ用
DK( ), DL( ), DK, DL, H, NK, NL, NH, IE, I1, I2	移動用
CH0%, PA%, GU%	キャラ用
K, L	自分の座標
A1, A2, A3	キー入力用
X1, Y1, X2, Y2, Y, IS, S	画面作成用
KJ, YJ, CY	ジャンケン判定用
Z$, Z	キャラ設定用
I, J	FOR～NEXT用
C, V, W, ME$	その他

入力方法

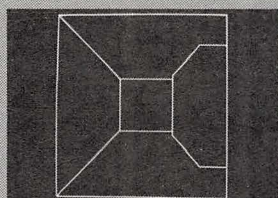
最初の行からそのとおりに打ち込んでください。

改造のアドバイス

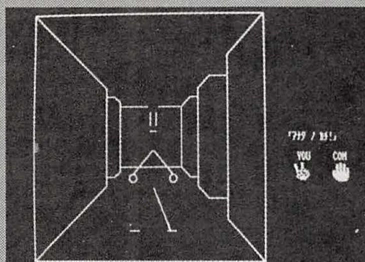
750行の「RND(1)＊100＜20」の20を変えると，敵の出現する率が変わります。1120行の「W＞20」の20を小さくすると，ジャンケンのタイミングが厳しくなります。



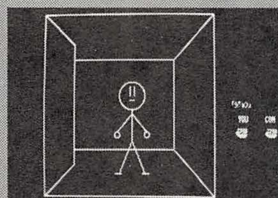
◀〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート!!



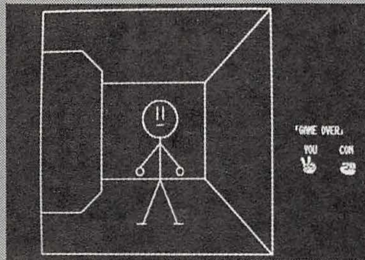
▲〈写真2〉このような3D画面の中を歩きまわる



◀〈写真4〉やった，勝ったゾ!!敵が消えていく



▲〈写真3〉おやっ！敵だ!!ジャンケンで勝負だ!!



◀〈写真5〉3回負けるとゲーム・オーバー

3Dジャンケンのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE (TIME/100)
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 7
30 DIM M(21,27),DK(4),DL(4),CHO%(99),PA%(99),GU%(99)
40 'GO=0
50 '━━━━ CHARACTER
60 '
70 FOR I=1 TO 3:ON I GOTO 80,90,100
80 RESTORE 2380:GOTO 110
90 RESTORE 2440:GOTO 110
100 RESTORE 2500
110 FOR J=0 TO 99:READ Z$:Z=VAL("&H"+Z$):ON I GOTO 120,130,140
120 CHO%(J)=Z:GOTO 150
130 PA%(J)=Z:GOTO 150
140 GU%(J)=Z
150 NEXT J,I
160 '
170 '━━━━ MAZE
180 '
190 RESTORE 2110
```

★どうして，ぼくの友人には，山下，高橋，遠藤，内藤，富など有名人と同じ名前の人が多いのだろうか？(埼玉県所沢市・新井達也12才)……【影：中曽根，安部，二階堂，宮沢，全部私の友人だゾ!!編：またーっ！】

```
200 FOR I=1 TO 21:READ A$
210 FOR J=1 TO 27:M(I,J)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT J,I
220 M(21,(INT(RND(1)*13)+1)*2)=0
230 RESTORE 250
240 FOR J=1 TO 4:READ DK(J),DL(J):NEXT
250 DATA -1,0,0,-1,1,0,0,1
260 '
270 GOSUB 1900:CLS 3
280 LOCATE 27,10:COLOR 7:PRINT"GAME START"
290 FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS
300 '
310 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN
320 GO=0
330 H=INT(RND(1)*4)+1:K=2:L=2
340 '
350 CLS 2
360 DK=DK(H):DL=DL(H):IE=0
370 LINE(0,0)-(400,199),7,B
380 IE=IE+1
390 IF (K+IE*DK>21) OR (K+IE*DK<0) THEN 490
400 IF (L+IE*DL>27) OR (L+IE*DL<0) THEN 490
410 IF M(K+IE*DK,L+IE*DL)=0 THEN 380
420 I1=IE+(M(K+(IE-1)*DK-DL,L+(IE-1)*DL+DK)=0)
430 I2=IE+(M(K+(IE-1)*DK+DL,L+(IE-1)*DL-DK)=0)
440 X1=200*I1/(I1+2):X2=200*I2/(I2+2)
450 Y=100*IE/(IE+2)
460 LINE(X1,199-Y)-(400-X2,199-Y),7
470 LINE(X1,Y)-(400-X2,Y),7
480 '
490 FOR J=-1 TO 1 STEP 2
500 S=IE
510 IF M(K+(S-1)*DK+J*DL,L+(S-1)*DL-J*DK)=0 THEN S=S-1
520 IF S<0 THEN 710
530 IS=S
540 S=S-1:IF S<0 THEN 560
550 IF M(K+S*DK+J*DL,L+S*DL-J*DK)<>0 THEN 540
560 X1=-(J>0)*400-J*200*(S+1)/(S+3)
570 Y1=100*(S+1)/(S+3)
580 X2=-(J>0)*400-J*200*IS/(IS+2)
590 Y2=100*IS/(IS+2)
600 LINE(X1,199-Y1)-(X2,199-Y2),7
610 LINE(X2,199-Y2)-(X2,Y2),7
620 LINE(X2,Y2)-(X1,Y1),7
630 IF S<0 THEN 710
640 X1=-(J>0)*400-J*200*S/(S+2)
650 X2=-(J>0)*400-J*200*(S+1)/(S+3)
660 Y=100*(S+1)/(S+3)
670 LINE(X1,199-Y)-(X2,199-Y),7
680 LINE(X2,199-Y)-(X2,Y),0
690 LINE(X2,Y)-(X1,Y),7
700 IF S<>0 THEN 530
710 NEXT
720 '
730 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ KEY INPUT
740 '
750 IF RND(1)*100<20 THEN GOTO 940
760 A1=INP(0):A2=INP(1)
770 IF A1=251 THEN NK=K-DK:NL=L-DL:NH=H+2:GOTO 820
780 IF A1=239 THEN NK=K-DL:NL=L+DK:NH=H+1:GOTO 820
790 IF A1=191 THEN NK=K+DL:NL=L-DK:NH=H+3:GOTO 820
800 IF A2=254 THEN 860
810 GOTO 760
820 '
830 IF M(NK,NL)=1 THEN 760
840 K=NK:L=NL:H=NH+(NH>4)*4
850 GOTO 340
860 '
870 NK=K+DK:NL=L+DL
880 IF M(NK,NL)=1 THEN 350
890 K=NK:L=NL
900 ON -(K=21) GOTO 1790
910 GOTO 340
920 '
930 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "JANKEN"
940 '
950 C=7:GOSUB 1620
960 '
970 RANDOMIZE (INT(RND(1)*3000)/INT(RND(1)*200))
980 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｼﾞｬﾝｹﾝｼｮｳ!｣"
990 FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS
1000 V=450:GOSUB 1560:V=520:GOSUB 1560
1010 LOCATE 57,14:PRINT"YOU      COM"
1020 FOR I=0 TO 500:NEXT
1030 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｼﾞｬﾝ｣":GOSUB 1060
1040 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｹﾝ｣ ":GOSUB 1060
1050 LOCATE 55,12:PRINT"｢ﾎﾟﾝ｣ ":GOTO 1100
1060 '
1070 FOR I=0 TO 200:IF INP(9)<>255 THEN ME$="｢ﾊﾔｲ!｣":GOTO 1300
1080 NEXT:RETURN
1090 '
1100 W=0
1110 A3=INP(9)
1120 W=W+1:IF W>20 THEN ME$="｢ｵｿｲ!｣":GO=GO+1:GOTO 1300
1130 IF (A3=253)+(A3=251)+(A3=247)=0 THEN 1110
1140 BEEP
1150 YJ=(A3=253)-(A3=247)
1160 V=450
1170 ON YJ+2 GOSUB 1560,1570,1580
1180 '
1190 CJ=INT(RND(1)*3)-1
1200 V=520
1210 ON CJ+2 GOSUB 1560,1570,1580
1220 '
1230 KJ=(YJ=-1)*(CJ=0)+(YJ=0)*(CJ=1)+(YJ=1)*(CJ=-1)
1240 IF KJ THEN 1480
1250 IF YJ=CJ THEN 1400
1260 GOTO 1330
1270 '
1280 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER
1290 '
1300 LOCATE 55,12:PRINT ME$
1310 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1320 '
1330 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹ!｣"
1340 FOR I=0 TO 2000:GO=GO+1:IF GO<3 THEN GOTO 930:NEXT
1350 LOCATE 55,12:PRINT"｢GAME OVER｣"
1360 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS 3
1370 RUN
1380 '
1390 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "AIKO"
1400 '
1410 FOR I=0 TO 300:NEXT
1420 V=450:GOSUB 1560:V=520:GOSUB 1560
1430 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｱｲｺﾃﾞ｣":GOSUB 1060
1440 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｼｮ!｣ ":GOTO 1100
1450 '
1460 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "KATI"
1470 '
1480 LOCATE 55,12:PRINT"｢ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ!｣"
1490 KK=KK+1:IF KK=10 THEN 1650
1500 C=0:GOSUB 1620
1510 FOR I=0 TO 1200:NEXT:CLS
```

★僕の誕生日に友人のO君がソフトをくれると言った。ワーッ泣かせるねぇと思って誕生日を迎えるとO君はベーマガのコピーをくれた。(神奈川県秦野市・**ぼくはじゃがいも13才**)……**【編**：なかなか考えたなあ。**】**

```
1520 GOTO 760
1530 '
1540 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ HAND
1550 '
1560 PUT@(V,120),GU%,PSET:RETURN
1570 PUT@(V,120),CHO%,PSET:RETURN
1580 PUT@(V,120),PA%,PSET:RETURN
1590 '
1600 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TEKI
1610 '
1620 CIRCLE(200,90),30,C
1630 LINE(200,105)-(200,140),C
1640 LINE(200,140)-(170,175),C
1650 LINE(200,140)-(230,175),C
1660 LINE(200,110)-(165,130),C
1670 LINE(200,110)-(235,130),C
1680 LINE(195,90)-(195,80),C
1690 LINE(205,90)-(205,80),C
1700 LINE(195,95)-(205,95),C
1710 CIRCLE(165,133),6,C
1720 CIRCLE(235,133),6,C
1730 LINE(160,175)-(175,175),C
1740 LINE(240,175)-(225,175),C
1750 RETURN
1760 '
1770 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CONGRATULATIONS
1780 '
1790 FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS 3
1800 WIDTH 40
1810 LOCATE 10,4:COLOR 6:PRINT"CONGRATULATIONS!!"
1820 LOCATE 12,9:COLOR 6:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾐｺﾞﾄ"
1830 LOCATE 14,11:       PRINT"ｺﾉ ﾒｲﾛ ｦ"
1840 LOCATE 15,13:       PRINT"ｸﾘｱｰ ｼﾀ!!":COLOR 7
1850 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS
1860 RUN
1870 '
1880 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TAITOL
1890 '
1900 LOCATE 0,2:COLOR 2
1910 PRINT"                "
1920 PRINT"                "
1930 PRINT"                "
1940 PRINT:COLOR 6
1950 PRINT"                "
1960 PRINT"                "
1970 PRINT"                "
1980 PRINT"                "
1990 PRINT"                "
2000 PRINT"                "
2010 PRINT"                "
2020 PRINT"                "
2030 PRINT"                "
2040 PRINT"                "
2050 LOCATE 27,23:COLOR 5:PRINT"PUSH [SPACE] KEY";:COLOR 7
2060 IF INKEY$=" " THEN RETURN
2070 GOTO 2060
2080 '
2090 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAZE DATA
2100 '
2110 DATA "111111111111111111111111111"
2120 DATA "100000100000100000001000001"
2130 DATA "101110101010101010101010101"
2140 DATA "100000001010001000100010001"
2150 DATA "111010111010101110101011101"
2160 DATA "100000100000100000100000001"
2170 DATA "101011101011111011111111101"
2180 DATA "100000001000000010000010001"
2190 DATA "101110101110101010101010111"
2200 DATA "100000100010100000100010001"
2210 DATA "111011111010101110101010101"
2220 DATA "100000000010001000001000001"
2230 DATA "111010101011111010111111101"
2240 DATA "100010000010000010000010001"
2250 DATA "101111111110101111101010111"
2260 DATA "100010000000100000100000001"
2270 DATA "111010101010111010111010101"
2280 DATA "100000001010001010001000001"
2290 DATA "101010101010101010101010101"
2300 DATA "100000001000001000100010001"
2310 DATA "111111111111111111111111111"
2320 '
2330 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHARACTER DATA
2340 '
2350 '
2360 ' CHOKI
2370 '
2380 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0300,00C0,0300,00C0
,0000,0000,033C,00C0,033C,00C0,0000,0000,033C,00C0,033C,00C0,0000,0000,033F,00C0
,033F,00C0,0000,0000
2390 DATA 030F,00C0,030F,00C0,0000,0000,030F,000C,030F,000C,0000,0000,CF03,C03C
,CF03,C03C,0000,0000,CC03,C033,CC03,C033,0000,0000,0303,3003,0303,3003,0000,0000
,FF00,3033,FF00
2400 DATA 3033,0000,0000,F003,F0F0,F003,F0F0,0000,0000,0F03,C0FF,0F03,C0FF,0000
,0000,FF00,00FF,FF00,00FF,0000,0000,0F00,00FC,0F00,00FC,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0000,0000
2410 '
2420 ' PA
2430 '
2440 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0F00,0000,0F00,0000
,0000,0000,CF03,003C,CF03,003C,0000,0000,CF03,003C,CF03,003C,0000,0000,CF03,003C
,CF03,003C,0000,0000
2450 DATA CF03,F03C,CF03,F03C,0000,0000,CF03,F03C,CF03,F03C,0000,0000,CFF3,F03C
,CFF3,F03C,0000,0000,FFF3,F0FC,FFF3,F0FC,0000,0000,FFF3,F0FF,FFF3,F0FF,0000,0000
,FFFF,F0FF,FFFF
2460 DATA F0FF,0000,0000,FFFF,F0FF,FFFF,F0FF,0000,0000,FF3F,F0FF,FF3F,F0FF,0000
,0000,FF0F,C0FF,FF0F,C0FF,0000,0000,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,3F00,00FF,3F00
,00FF,0000,0000
2470 '
2480 ' GU
2490 '
2500 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0000,0000,0000
2510 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,CF03,C03C,CF03,C03C,0000,0000,CF03,F03C
,CF03,F03C,0000,0000,0300,F03C,0300,F03C,0000,0000,FC0F,F03C,FC0F,F03C,0000,0000
,FC3F,F03C,FC3F
2520 DATA F03C,0000,0000,003F,00C3,003F,00C3,0000,0000,FF3F,F0FF,FF3F,F0FF,0000
,0000,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,0000,0000,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,3F00,00FF,3F00
,00FF,0000,0000
```

★　★　★

★タイトルの横にある，カットを切りぬいて，色をぬると，りっぱなカセット・レーベルになるよ!!（東京都八王子市・Bocchi 16才）……【編：そういう楽しみかたがあるんですね。いいのができたら送ってくださいね。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

※DISK BASICも可

SWORD OF DRAGON（ソード オブ ドラゴン）

パンダ



PC-8801 mkII SR

ストーリー

「邪悪なるもの生まれしとき，伝説の剣姿を現す」…奇妙な病いが流行し，作物は枯れ，王国は窮地に立たされていた。王は最後の望みを伝説の剣ーかつて，この国を治めていた竜の化身ーに託し，その剣を手に入れ悪を滅すべく，1人の若者を呼びよせた…。

遊びかた

あなたは伝説の竜の剣を手に入れ，魔物を退治しなければなりません。そのために，とにかくよく人の話を聞いてください。そうすれば必ず道が開けます。あきらめず，最後までがんばってください。

操作方法

●移動モード…テンキーで移動し，スペース・キーでコマンド・モードへ入る。

●コマンド・モード…テンキーでカーソルを動かし，スペース・キーで決定。メッセージを続んだら，テンキーで移動再開。

なお，宝箱は「しらべる」で開きます(鍵を使うときも「しらべる」です)。

プログラム

見てすぐにわかるとは思いますが，とにかくデータに力を入れています。簡単なデータの仕組みを言いますと，マップ・データとグラフィック・データは，1文字を2ケタの8進数とし，前者は何がいくつ並んでいるかを，後者は1ドットずつ2ドットを表し，メッセージ・データとアイテム・データはそのアスキー・コード1の文字が元の文字です。

その他，グラフィックやミュージック，シナリオ，キー・タイミングなどかなり時間をかけて完成させました。ちなみにこのゲームは，あのドラゴンクエストI・IIを参考にして作ったものです。

おまけ

データ文の中に，片カナ以外に「！」とグラフィック文字の「＝」が，混じっていますので気を付けてください。それからどーしても先へ進めない人，一度ゲームをストップして，LOCATE GX，GY：?〝O〞：CONT ⏎として〝O〞の表示されたところで何かしてみてください。

★　★　★

《第1表》変数表(メイン・プログラム)

X，Y	自分の座標（0～39)，(0～24)
SX，SY	船の座標（0～39)，(0～24)
SH	船に乗っているか？ 1：乗っている 0：乗っていない
GX，GY	ストーリー進行上のポイント(0～39)，(0～24)
GC	(GX，GY)でやるべき行動(1～3)
XX，YY	多目的座標変数
C	メッセージ番号(0～66)
I	キー入力用変数
C1	ウインドウの高さ（5か16)
C2	カーソルの位置
C3	行動(1～3)
C4	方向(1～4)
M(X，Y)	マップ上の地形(0～7)
D(　)	PUT@用，グラフィック配列(100×10)
T(X)	人の話しの内容（0なら人はいない)
MU$	楽譜データ(8文字)
MU	いくつめの音楽を鳴らすか
ST	ストーリー進行状況変数（0～24)
SI	持ちものの数(0～9)
A$，I$	汎用文字列変数

CHECKER FLAG

編：このゲームは，今流行のロールプレイング・ゲームですよ。

Dr.D：ふむ，このゲームは，その中でも，人気の高いドラゴンクエスト・タイプのゲームだな。経験値が存在しないので，キャラクターを成長させることを楽しむものではないが，謎を解きながら，アイテムを取って行くところなど，ドラゴンクエストのおもしろさがうまく生きていると言えよう。

編：人と話をすれば，ヒントを教えてくれたり，アイテムをくれたりするのでけっこう遊べますね。

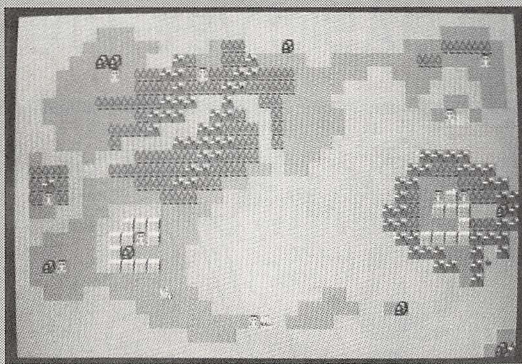
Dr.D：ゲーム性はまずまずだな。

編：プログラムのほうはどうですか？

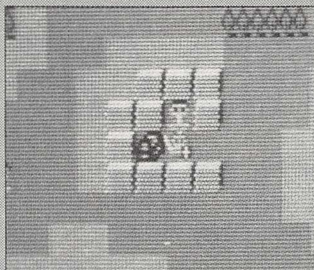
Dr.D：対話型のRPGにしては，じつにシンプルにまとまっているゾ!!　彼のうまいところは，データの整理のしかただ!!　本来ならこれだけのデータがあれば，データ文だけでリストの大半を占めてしまうのだが，各データをうまくまとめているのでこんなにシンプルなのだ!!

編：データ文で悩んでいる人はぜひ参考にしてみてください。

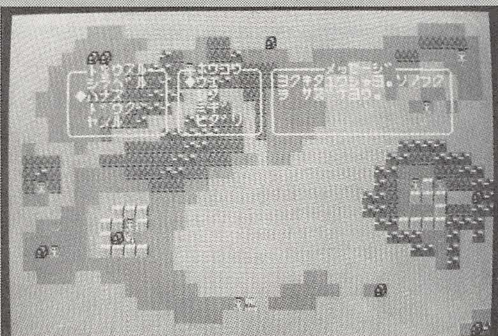
★僕の友人のOは，NHKのことを日本ハム株式会社，JRのことをジャパン・レンタカーと言っている。(愛知県一宮市・**後藤昌英14才**)……【**編**：影さんはJRと聞いてJRシリーズが復活したと思い，喜こんでいた。】



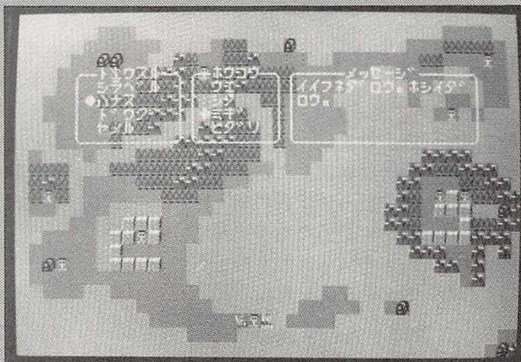
◀《写真１》これがこのゲームの全マップだ！ とにかく人に話しを聞こう



◀《写真２》まずは，お城の王様に聞いてみよう!! 何かくれるかも



▶《写真３》やった!! 戦士の服を手に入れることができたゾ!!



▼《写真４》船を見せびらかすいやなヤツ!! こいつは人相が悪いゾ!!

SWORD OF DRAGONのプログラム・リスト

```
10 REM████████████████████████████████████████████████
20 REM█                 SWORD OF DRAGON                        █
30 REM█       -- The new tipe adventure game --      by PANDA   █
40 REM████████████████████████████████████████████████
50 REM
60 REM████████████ MAP WRITE PROGRAM ████████████████████
70 CONSOLE ,,0,1:COLOR 7:WIDTH 40:SCREEN ,3:NEW CMD:CMD STOPM
80 DIM M(39,24),D(1000),T(39):GOSUB 1500:RESTORE 250
90 LOCATE 12,11:PRINT"SWORD OF DRAGON":LOCATE 13,13:PRINT"Wait a moment"
100 REM -------------------- READ MAP DATA ------------------------------------------
110 FOR Y=0 TO 24:READ I$:XX=1:FOR X=0 TO 39
120 C=ASC(MID$(I$,XX,1))-161:I=INT(C/8):V=C-INT(C/8)*8
130 FOR C=0 TO V:M(X+C,Y)=I:NEXT
140 XX=XX+1:X=X+V:NEXT:NEXT
150 REM ------------------- GET GRAPHIC DATA -------------------------------------
160 FOR XX=0 TO 9:READ I$
170 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:I=ASC(MID$(I$,X+Y*8+1,1))-161
180 PSET (XX*16+X*2,Y),INT(I/8):PSET (XX*16+X*2+1,Y),I-INT(I/8)*8
190 NEXT:NEXT:NEXT
200 FOR X=0 TO 9:GET@ (X*16,0 )-(X*16+15,7),D(X*100):NEXT
210 REM --------------------- WRITE MAP ----------------------------------------------
220 FOR Y=0 TO 24:FOR X=0 TO 39:PUT@ (X*16,Y*8),D(M(X,Y)*100),PSET:NEXT:NEXT
230 PUT@ (304,176),D(900),PSET:PUT@ (176,160),D(700),PSET
240 REM ████████████████ MAP DATA ██████████████████████████
250 DATA ｸｸｸｸｸ,ｶ｣ｸｸｸｱ､ｲ,ｵｦｴ｡ｴｳﾑｸｱ｣ﾔ｡ｱ,ｴ｢ﾒ｢ｲｹｳ｢ｴｹ､ｲｧｴ｣ﾉ｡ｱ,ｳ､ﾉ｡ｴｺｳﾉｴｺｵｦｲ､ｲ｣ｱ
260 DATA ｳｦｵｹｵｺﾔ､ｵ｢ｴ｢ｱ,ｲ､ﾕｻｲｹｲｴ､ｶ｡ｲ｢ｱ｢ｱ,ｲｧｳｻｲｺｳｲｳ･ｷ｡ﾉｱ｡ｳ,ｳ､ｵｹｳｺｵｱｳ･ｸｶ
270 DATA ｳ､ｯｴｽｴｱｩ､ｸｷ,ｱ｡ｳ｡ｳｭｺｵｲ｣ｸｼｴ,ｱｵｳｮｺｵ｢ｱ｢ｸｺｴｺｹｲ,ｱｳｹｳｱ､ｵｺｴ｢ｴｸｺ｣ｴｺｱ
280 DATA ｱｩﾉｩｱｦｵ｢ｸｶｹｩ｡ﾉﾁﾉｴｺ,ｱ｢ｲ｢ｴ､ｸｶｺｩ｡ﾃｲﾑｹ,ｴ｢ｲﾃ｣ｸｷｺｩ｣ﾁｴｺ,ｲ､ｱﾂﾉﾁ｣ｸｸｺﾄｻｱ
290 DATA ｱ･ｱﾁﾑ､ｸｸｲｻ｢ｹｱｹｱ,ｱ｡ﾑﾉ｢ｱﾄ｢ｸｸｴｺ｡ｹｳ,ｱｨ､ｸｸｶ｡ｹｳｸｴｺ｡ｹｳ,ｲ｣ｲｧｸｲ｢ｸｶ,ｸｱｦｷ･ｲ｡ﾑｸｱ
300 DATA ｸｨｨﾉｲ､ｸｷ,ｸｵ､ｸｸｵ｢,ｸｸｸｸｵ｡ﾑｹ
310 REM ████████████████ GRAPHIC DATA ██████████████████████
320 DATA ﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅ
330 DATA ﾅﾁﾅﾅﾅﾅﾁﾅﾅﾅ･･ﾅﾅ･･ﾅﾁﾅﾅﾁﾅﾁﾅﾁﾅ･ﾅﾅ･･ﾅﾅ･･ﾃﾅ･･ﾃﾅ･ﾁﾃﾁﾅﾁﾃﾁﾅﾅﾃﾅﾅﾅﾃﾅﾅﾅｳｱ｡ﾅｳｱ｡
340 DATA ｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮｮ
350 DATA ﾅﾅﾁﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅﾅ･･ﾈ══ﾅﾅﾁｵｱﾅﾁﾅﾅﾈ══ｵ･｡･ﾅﾁｵｵｵｱｵｱﾅﾁｵｵｵｵ･ｵ･･ｵｵｵｵｵｱ･ｵｵｵｵｵｱ
360 DATA ﾅ══════ﾙﾈ══════｡ｲｲｲｲｲｲｲ｡ﾙﾙﾙﾙﾙﾙﾙ｡ｲｲｲｲｲｲｲ｡ﾙﾙﾙﾙﾙﾙﾙ｡ｲｲｲｲｲｲｲ･ﾙﾙﾙﾙﾙﾙﾙﾅ
370 DATA ﾅﾅ｡｡｡ﾅﾅﾅﾁﾗﾗﾗﾗﾗ･ﾅﾅﾇﾑｧﾑｧﾕﾅﾅﾅﾗﾗﾗﾗﾗﾅﾅﾅﾂｴｰﾚｴﾕﾅﾅｴｴｰﾚｴｴﾅﾅﾗｼｼｼｼﾗﾅﾅﾅｼｽﾄｼﾅﾅ
380 DATA ﾅﾅﾅ｡｡｡ﾅﾅﾅ｡ｧﾗﾓｱ･ﾅ｡｡｡ｳﾗ｡｡ﾁ｣ﾗｱ､ｱ｣｡｡ｳﾗｳ｡｡ﾓ｡｡｡｡｡｡ｷ｡｡｡ｳﾗｳ｡ｱ･ﾅ｡｡｡｡｡｡ﾅﾅ
390 DATA ﾅﾅﾁｮﾊﾕﾅﾅﾝﾂｯﾗﾗﾒﾕﾅﾆﾂﾗｧﾑﾗﾕﾅﾈﾝｯﾗﾗﾒﾅﾅﾅﾆﾔｼｹｲ｡ﾅﾅﾇﾔｼｸﾆﾙﾅﾅﾅｴｴｳｲ｡ﾅﾅﾂｴﾕﾅｴﾕﾅ
400 DATA ﾅﾁﾂｮﾊｳﾅﾅﾝ｢ｯﾗﾗﾒﾕﾅﾆｺﾗｧﾑﾗｳﾅｨﾝｯﾗﾗﾒﾅ･･ﾆﾔｼｹｲ｡･ﾁﾇﾔｼｸﾆﾙﾅﾅﾃｴｴｳｲ｡ﾅﾅｨｴｳﾅｴｳ｡
410 DATA ｮｮｮｳﾅﾅｮｮｮｰﾙﾆｨﾙﾆｮｮｰﾙﾆｨﾙﾆｮｮｰﾙﾆｨﾙﾆｮｳｳｮｳｦｮｮｮｵ｣ｳｳｳｳｳｶｮﾛｸｸｸｸｸﾐｮﾞｮﾞｮﾞｮﾞ
420 REM████████████████████████████████████████████████
430 REM█                 MAIN PROGRAM                             █
440 REM████████████████████████████████████████████████
450 X=11:Y=20:ST=0:SI=0:GX=9:GY=16:GC=2:SX=19:SY=22:MU=1
460 CMD PLAY ,"@44L16","@58L16","V13L64":MU$="CFEDDGFE":SCREEN ,0:CLS
470 REM████████████████ MAIN ██████████████████████████████
480 CMD PLAY ,MID$(MU$,MU,1),"E":MU=MU+1+(MU=8)*8
490  I=0:V=0:FOR A=0 TO 5
500   C=-(INP(0)=251)-2*(INP(0)=239)-3*(INP(0)=191)-4*(INP(1)=254)
510   I=-I*(C=0)-C*(C>0):V=V+(INP(9)=191)*(V=0):NEXT
520  ON -(I<>0)-2*(V=1) GOTO 540,710
530 FOR A=0 TO 100:NEXT:GOTO 480
540 REM------------------------ MOVE -------------------------------------------
550 XX=X-(X>0)*(I=2)+(X<39)*(I=3):YY=Y+(Y<24)*(I=1)-(Y>0)*(I=4)
560 ON M(XX,YY)+1 GOTO 570,570,660:FOR A=0 TO 40:NEXT:GOTO 480
570 IF SH=1 THEN:GOTO 620
580 PUT@ (X*16,Y*8),D(M(X,Y)*100),PSET
590 PUT@ (XX*16,YY*8),D(700+M(XX,YY)*100),PSET
600 X=XX:Y=YY:GOTO 480
610 REM------------------- GET OUT SHIP ---------------------------------------
620 SH=0:CMD PLAY ,"@43","@30":MU$="EEDDCCGF"
630 IF XX=35 AND YY=19 THEN CMD PLAY ,"@38","@45":MU$="GFEBAGED"
640 GOTO 590
650 REM--------------------- RIDE SHIP ------------------------------------------
```

★ある日のやりとり：A「あほ」，B「あほにあほと言われたのははじめてだ!!」，A「あほにあほと言われたのははじめてだと言われたのははじめてだ!!」…つづく。（香川県高松市・㊙14才）……【影：一生やってなさい!!】

```
660 IF SH=1 THEN SX=XX:SY=YY:GOTO 580
670 IF(XX<>SX OR YY<>SY) THEN FOR A=0 TO 30:NEXT:GOTO 480
680 SH=1:CMD PLAY,"@36V","@13":MU$="GGFEDCGE"
690 GOTO 580
700 REM COMMAND MODE
710 C1=16+11*(Y>13):LOCATE 0,C1-1
720 PRINT"     ╭ﾄﾞｳｽﾙ─╮╭ﾎｳｺｳ─╮╭────ﾒｯｾｰｼﾞ────╮"
730 PRINT"     | ｼﾗﾍﾞﾙ  || ｳｴ   ||               |"
740 PRINT"     | ﾊﾅｽ    || ｼﾀ   ||               |"
750 PRINT"     | ﾄﾞｳｸﾞ  || ﾐｷﾞ  ||               |"
760 PRINT"     | ﾔﾒﾙ    || ﾋﾀﾞﾘ ||               |"
770 PRINT"     ╰──────╯╰──────╯╰───────────────╯"
780 REM------------------- GET KEY -----------------------------------
790 C2=C1:FOR A=0 TO 500:NEXT:CX=5:GOSUB 850
800   C3=C2-C1+1:IF C3=4 THEN 1030
810   IF C3=3 AND X=34 AND Y=13 THEN GOSUB 1050:IF C<>9 THEN 1010 ELSE 1520
820 C2=C1:FOR A=0 TO 500:NEXT:CX=14:GOSUB 850
830 C4=C2-C1+1:GOTO 910
840 REM----------------- GET KEY SUB. ---------------------------------
850 I=(INP(0)=251)*(C2<C1+3)-(INP(1)=254)*(C2>C1):IF INP(9)=191 THEN RETURN
860 LOCATE CX,C2:PRINT" ":IF I<>0 THEN GOSUB 880
870 LOCATE CX,C2:PRINT"◆":GOTO 850
880   C2=C2+I:LOCATE CX,C2:PRINT"◆":CMD PLAY ,,,"CD"
890   FOR A=0 TO 200:NEXT:RETURN
900 REM------------------- TARMINAL ----------------------------------
910 XX=X-(C4=3)+(C4=4):YY=Y-(C4=2)+(C4=1)
920   IF XX<0 OR YY<0 OR XX>39 OR YY>24 THEN GOTO 820
930   IF(GX=XX)*(GY=YY)*(GC=C3)THEN 1220 ELSE ON C3 GOTO 950,970,1000
940 REM--------------------- LOOK -----------------------------
950 C=M(XX,YY)+1:GOSUB 1160:GOTO 1030
960 REM--------------------- TALK -----------------------------
970 IF M(XX,YY)<>5 THEN C=8 ELSE C=T(XX)
980 GOSUB 1160:GOTO 1030
990 REM--------------------- USE ITEM -------------------------
1000 GOSUB 1050
1010 C=9:GOSUB 1160:GOTO 1030
1020 REM--------------------- COMMAND END -----------------------------
1030 IF INP(0)*INP(1)=65025! THEN 1030 ELSE CLS:GOTO 480
1040 REM CHOOSE ITEM
1050 LOCATE 3,4:PRINT"╭─ﾄﾞｳｸﾞ──╮":RESTORE 1130:FOR I=0 TO SI:READ I$:NEXT
1060 RESTORE 1130:FOR I=0 TO SI:READ I$
1070 PRINT"   | ";:FOR C=1 TO 9:PRINT CHR$(ASC(MID$(I$,C,1))-1);:NEXT:PRINT"|"
1080 NEXT:PRINT"   ╰──────────╯":C2=5:FOR A=0 TO 400:NEXT
1090 REM--------------------- GET KEY -----------------------------
1100 I=-(INP(1)=254)*(C2>5)+(INP(0)=251)*(C2<SI+5)
1110 LOCATE 4,C2:PRINT" ":IF I<>0 THEN CX=4:GOSUB 880
1120 LOCATE 4,C2:PRINT"◆":IF INP(9)=191 THEN C=C2-5:RETURN ELSE GOTO 1100
1130   DATA ｶｴｷﾘﾊﾄｷﾟﾑ,ｿﾞｽﾊﾍｸ!!!,ｽﾞｯｴﾍﾟﾆｳﾁ,ｶｴｺﾊｷﾆｾﾞﾂ,ﾍﾚﾏﾟｺﾁﾃｵ!,ﾄﾟﾞｿﾃﾊｷｸﾟ
1140   DATA ｿｳﾆﾚﾗﾜｳ!!,ｿｳﾆﾚﾁﾄ!!!,ｿｳﾆﾚｷﾍﾟﾅ!,ﾅﾟﾘｻﾟﾞﾊｺﾞ
1150 REM PUT MASAGE
1160 RESTORE 1650:FOR I=1 TO C:READ I$:NEXT:I=LEN(I$)
1170 FOR YY=0 TO INT(I/14)-1:FOR XX=0 TO 13:FOR A=0 TO 250:NEXT:CMD PLAY ,,,"D"
1180   LOCATE 22+XX,C1+YY:PRINT CHR$(ASC(MID$(I$,YY*14+XX+1,1))-1):NEXT:NEXT
1190 FOR XX=0 TO I-YY*14-1:FOR A=0 TO 250:NEXT:CMD PLAY ,,,"D"
1200   LOCATE 22+XX,C1+YY:PRINT CHR$(ASC(MID$(I$,YY*14+XX+1,1))-1):NEXT:RETURN
1210 REM STORY POINT
1220 RESTORE 1430:FOR I=0 TO ST:READ A$:NEXT
1230   ON VAL(MID$(A$,1,1)) GOTO 1330,1350,1360,1380,1390,1400
1240   IF M(XX,YY)=6 THEN GOTO 1300
1250 GX=VAL(MID$(A$,2,2)):GY=VAL(MID$(A$,4,2)):GC=VAL(MID$(A$,6,1))
1260 C=VAL(MID$(A$,7,2)):GOSUB 1160:I=VAL(MID$(A$,9,1))*4
1270 FOR C=4 TO I STEP 4:T(VAL(MID$(A$,6+C,2)))=VAL(MID$(A$,8+C,2)):NEXT
1280 ST=ST+1:GOTO 1030
1290 REM--------------------- GET ITEM -----------------------------
1300   CMD PLAY "@44L32CCEGBAG":FOR A=0 TO 100:NEXT:SI=SI+1
1310   PUT@ (XX*16,YY*8),D,PSET::M(XX,YY)=0:GOTO 1250
1320 REM--------------------- SPECIALS -----------------------------
1330 GOSUB 1050:IF C<>2 THEN 1010 ELSE CMD PLAY"@12L16cgcggfedc"
1340  FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1350 CMD PLAY"GFEDC":FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1360 GOSUB 1050:IF C<>4 THEN 1010 ELSE CMD PLAY"@53BAGFEDCC2"
1370  FOR A=0 TO 2000:NEXT:GOTO 1310
1380 SI=SI+1:CMD PLAY"@23CEGBAGCEGBB":FOR A=0 TO 900:NEXT:GOTO 1250
1390 CMD PLAY"@6L2CDEDC":FOR A=0 TO 8000:NEXT:GOTO 1250
1400 GOSUB 1050:IF C<>3 THEN 1010 ELSE CMD PLAY"@43L16FGFAGFEDC"
1410  FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1420 REM----------------------- STORY DATA -----------------------------
1430 DATA 008171110,00318245203200924,002181200,01908346203210925
1440 DATA 137032470,01822213209260322,2370323213733,0091623310927,0060312710739
1450 DATA 0091624810928,0070312810740,0370324940323092937343437,0140833411442
1460 DATA 314091500,4210215133735144334 52,030211530,038241540
1470 DATA 0021215543456145709631457,534163586143034141440930346503 66,636143590
1480 DATA 138153470,338141500,0341336040931373634380241,634143590
1490 REM READ TALK DATA
1500 RESTORE 1510:FOR I=10 TO 19:READ C:T(C)=I:NEXT:RETURN
1510   DATA 3,9,18,37,34,7,2,14,35,33
1520 REM ENDING
1530 CMD PLAY "@23C2E2G2>C2.",,,"L64":FOR A=0 TO 4000:NEXT
1540 C=61:GOSUB 1150:FOR A=0 TO 2000:NEXT:C=64:GOSUB 1150:FOR A=0 TO 2000:NEXT
1550 CMD VOICE REG 7,55:CMD VOICE REG 6,10:MU=15
1560 FOR X=465 TO 639 STEP 2:LINE (X,80)-(X,159),5
1570   CMD VOICE REG 8,INT(MU):MU=MU-.08:FOR A=0 TO 100:NEXT:NEXT
1580 FOR X=638 TO 464 STEP -2:LINE (X,80)-(X,159),1
1590   CMD VOICE REG 8,INT(MU):MU=MU-.08:FOR A=0 TO 100:NEXT:NEXT
1600 CMD STOPM:CMD PLAY ,,,"L64":C=62:GOSUB 1160:FOR A=0 TO 1500:NEXT
1610   CMD PLAY "T70@705L8CC2<A>DC2<A>F","T70@704L8RRFAA4.RFAA4."
1620   CMD PLAY "E2DEF2R<F>F2EDC2<B-AG2AB-","RCGE4.RFAA4.RFGB-4.RFA4.RCGE4."
1630   GOTO 1610
1640 REM MASSAGE DATA
1650 DATA ﾀｴｺﾟﾞｷﾟﾌﾜｷﾟｰﾄｳﾚ｢,ﾍｷｳﾔﾙﾁﾟ｢,ﾑｾﾟｷﾟｲﾚﾗ｢,ｳﾝﾕﾐｷﾟ ﾀﾌﾟｵﾄｳﾚ,ｷﾁｳｷﾎﾟｷﾟｲﾚ｢
1660 DATA ﾌﾅｷﾟｳﾚﾗ｢,ﾁｷﾘﾋﾟｻﾋ ﾌﾘｷﾆｷｰﾁﾗﾗﾗ,ﾁﾟﾛｱ ｳﾆｳﾗ｢,ﾆﾇﾔ ｶｻﾘﾆｷｰﾁﾗﾗﾗ,ﾗﾀﾔﾊﾋ ｸﾘｳﾁﾟ｢
1670 DATA ﾗｸｸﾁﾖｴｽｭﾗ｢ﾀﾊﾍｹｧ ｼｾﾟｺﾗｴ｢,ｳｳﾍﾉﾁﾟﾜｴ｢ﾏｽｳﾁﾟﾜｴ｢
1680 DATA ﾝｽﾋ ｾﾎﾟﾄｽｰﾄｶﾚ｢ﾕﾃﾊﾍﾉﾋ ﾈｾﾞﾁﾟﾔﾊｽﾟｭ｢,ｶｶ･ｽﾞｭｲｹﾆﾂｷﾘｷﾟﾌﾜｷﾟｰﾄｳﾚ｢
1690 DATA ｻﾛﾋ ﾏﾟｸﾊﾁﾟﾗ｢ ｲｺﾟﾆｳｷﾘﾉ｢,ｻﾊﾕﾐﾋ ｿｳﾆﾚﾕﾐ｢,ﾄﾟﾞｿﾃﾊｷｸﾟﾋ ﾕﾐﾕﾐﾊｶｹﾇ｢
1700 DATA ﾏﾟｸﾋﾃｷﾐｰﾄﾚﾞﾁﾟ｢ﾝﾚﾔﾊﾋｲｳﾃﾁﾟ｢,ﾝﾁｽﾟｭﾆｳﾝ｢ｽﾞｽﾟﾄﾂｯｴﾁﾟｳ｢
1710 DATA ｶﾐｵﾋｿﾞｽﾁﾟｰﾁﾊｷ｢ﾀﾊｽﾞｯｴﾍﾟﾆｳﾁｧ ﾕﾚﾗ｢ｷﾟﾞﾋﾟﾛﾗ｢,ﾋﾚｷ ﾏｹﾅｴﾇｾﾒ･ｽﾞｳｼﾞﾇｲｵ｢
1720 DATA ｲﾊｽﾞｳｼﾞﾋｳｳﾌﾅﾁﾟ,ﾌｷﾟｽﾊｽﾐﾋ ｲｹﾊﾀｴｹﾃ｢,ｼｲﾖｺ･ﾖｴｽｭﾗ｢,ｶｶ･ﾀﾊｳﾁﾄﾟ ｷﾝｧﾝﾁﾛﾚｷﾔｽﾛﾈ｢
1730 DATA ﾝﾚﾔﾊｷﾟｳﾁﾘ ｾｹﾟﾝｽﾇｳｵ｢,ﾀｴｷ･ｲﾊｻﾀﾟｴｷﾟｶﾈｽﾇ ﾕﾚﾎﾟｸﾔﾊｧﾅﾟﾜﾏﾟｴｽﾁﾊｷ｢ｳｰﾄﾅｰﾄｹﾚﾊｽﾟｭ｢
1740 DATA ﾆﾇ･ﾌﾅﾃｽｷﾗｻｼﾈﾁﾟﾅ｢ ﾋｭｹ ﾍﾁﾃﾅｰﾄｻｳ｢,ﾗｹﾅｰﾄｸﾁ｢ﾀﾊﾍﾁｰﾋｶﾐｵﾊﾖｹﾑﾂｧｸﾙﾌﾘｳﾄｹﾛﾚﾁﾟﾜｴ｢
1750 DATA ｶｶ･ｶﾈｽｻｾｿｳﾆﾚﾖｴｽｭ｢ｼｲ･ｲﾊｽﾐﾎｳｸ ｲｹｧﾏﾜﾏﾟｾﾊｽﾟｭ｢
1760 DATA ﾝｽﾊﾕｰﾁﾅﾞｷﾂﾋ･ﾆﾞﾅﾟﾔﾃｷｵﾚ ﾏﾙﾁﾟｽﾔﾊﾁﾟﾀﾟ｢,ﾖﾚｽﾄｹﾛ｢ｻﾊﾍﾉﾋﾕﾚｷﾘ ﾆｳｽｯﾇｽﾄｹﾛ｢
1770 DATA ﾇｽﾊｻﾀﾟｴﾔﾅﾟﾜﾏﾟｴｽﾟｭ｢,ｶｶ･ﾀﾊﾃｵﾋﾕﾐｹｾﾟｽﾊﾃｵ｢,ｲｹﾊｷﾎﾟﾋ ｿｳﾆﾚﾂｷﾘｧﾔｰﾁﾔﾊﾇ ｹｾﾟｼﾛﾚ｢
1780 DATA ﾄﾟﾞｿﾃﾊｺﾞﾋ ｲｹｧﾏﾜﾏﾟｾ｢,ﾄﾟﾞｿﾃﾋﾕﾐﾊﾆｷﾇﾉﾒﾚﾗﾗ,ｿｳﾆﾚﾃﾚｸﾟﾋ ｽﾞﾊｾｷﾟﾁｧｴﾃｽﾁﾟｾ｢
1790 DATA ﾂｵｰ｢ﾔｰﾄｺ･ﾅﾟﾜﾏﾟｴ｢,ｶﾐｵﾆﾞｷ ｸﾘｳﾁﾟ｢,ｲｳﾁﾟｽﾟｭ｢,ﾝｽﾊ ﾑﾆﾑｧ ｼｷﾟｿ｢
1800 DATA ｼｲ･ﾀﾊｷｸﾟﾄﾟ ｿｷｳﾇﾂﾘﾋﾟﾚ ｳﾇｽｵﾊﾍﾟｹﾟｧﾄﾇｳﾛﾗ｢,ｾﾎﾟﾄﾋ ｲﾊｽﾐﾇ｢
1810 DATA ﾋｻﾊﾆｷｷﾘ ｿﾞｽﾊﾍｹｧﾅﾙ･ﾑﾇﾃｺﾁ｢,ｷﾁｳｸﾊｳﾁｷﾟ ｲｰﾁ｢,ｷﾝﾇｳﾁｧｶｸ･ﾝﾁﾛﾚﾗｴﾇﾆｰﾁ｢
1820 DATA ｶｶｸｳｷﾆﾃﾟﾂｧ ﾄﾇｳﾛﾁ｢,ﾍﾚﾏﾟｺﾁﾃｵｷﾟｲｰﾁ｢,ﾃｵｧﾄﾞﾇｷｷｺﾟﾚﾅ･ﾆﾞﾅﾕﾐｷﾟﾝﾛ ﾑﾂﾅﾆｰﾁ｢
1830 DATA ﾌｷﾙｷｷﾟﾕｹ ﾂｳｼﾆ ｷｸﾟｧﾄﾇｳﾛﾁ｢,ﾍﾟｹﾟﾇﾋ･ ﾅﾚｽﾟｮﾞﾋﾟﾞｷﾟｲﾚﾀｴﾁﾟ｢
1840 DATA ﾋｻﾊﾆｷｷﾘ･ﾄﾟﾞｿﾃﾊﾗﾜｳｧﾄﾇｳﾛﾁ｢,ﾆｷﾇﾋ･ ﾄﾟﾞｿﾃﾊﾁﾄｷﾟｲｰﾁ｢
1850 DATA ﾄﾟﾞｿﾃﾊｷﾍﾟﾅｷﾟ･ ﾋｳｰﾄｳﾁ｢,ｶﾐｵﾋ ﾐﾁﾟｶｶｳﾆﾚｲｹﾇ･ﾁｳｻｴﾄﾟｸﾆｳ｢,ｸﾗｸﾐﾔﾙｧ ﾄﾇｳﾛﾗ｢
1860 DATA ﾕﾐｧﾑﾄｳﾚﾅ･ﾅﾃｿﾟﾞﾕﾐｷﾟﾌｷﾙ ｲﾆﾁﾋｿｳﾆﾚﾂｷﾘﾇﾑﾁｼﾛﾁ｢
1870 DATA ｷﾆﾃﾟﾂﾄﾟｷﾎﾟｧﾁﾁｹﾅ･ｷﾎﾟﾋｽｾﾟｷﾇｹｾﾟﾛｼｰﾁ｢
1880 DATA ｶｶｸﾆﾋｻﾊﾆｷﾇﾋ･ ｼｷﾟｽﾔﾅﾓﾁ ﾅﾟﾘｻﾟﾞﾊｺﾞ ｷﾟｲｰﾁ｢
1890 DATA ﾍﾁﾃﾊﾌﾅｷｺﾟｷﾟ ﾌﾅﾃﾇﾆﾙ･ ﾃｳﾇ ｽﾞﾊ ｾｷﾟﾁｧｲﾘﾝｽ ｲﾆﾁｧｶﾀｰﾁ｢
1900 DATA ｲﾆﾁﾊｶｷｺﾟﾄﾟ!ｻﾊﾗﾇﾎｳﾝｷﾟﾔﾅﾟｰﾁ｢ﾀｽﾄ!ｻｻﾇ!ｲﾘﾁﾆﾚﾄﾟﾞｿﾃｷﾟ!ｴﾐﾛﾚ｢
1910 DATA ﾑﾗ｢ｼﾛﾋﾟｶｶｳﾆﾚﾂｷﾘｧｵﾚﾄﾟｲﾜｴ｢
1920 DATA ｽｷｽ･ﾄﾟﾞｿﾃﾊｺﾞﾊﾐｵﾇ･ｽﾟｭｲｹﾆﾚﾀﾛﾋ!ﾌﾅｾｽﾟﾊｺﾒﾙﾅﾆﾙ･ｸｵｼｰﾁ｢
1930 DATA ﾃｵﾋ･ﾕﾐﾎ ﾅﾞｷﾂﾋﾗﾗﾗﾗ,ｲﾊｽﾐﾎﾊ ｳﾙｹﾟﾂﾋ･ﾁﾁﾟﾌﾅﾃﾁﾟｺﾁﾟ｢
1940 REM
1950 REM          Programed & story  ----- T.Igarash
1960 REM          Test play & advice ----- D.Igarashi
1970 REM                                   K.Thukamoto
1980 REM              Can you finish this game?
```

★捜査一係にて…警部：事件だ!!すぐ現場へ急行しろ!!刑事：……。警部：こら!!早く行かんか!!刑事：まだ，現場を聞いてなかったので。（静岡市・高橋新一13才）……【影：それでは急行します。編集長：どこへ行くんだ!!】

PC-9801シリーズ(N88日本語BASIC(86))用

※ただし400ラインのモニタが必要です

サクランボがり



高峰　勇一

内容

みかんがりやメロンがりをしている場合ではなかった！村の女，子どもたちはリンゴにされてしまい，男たちはサクランボにされ，塔につれさられてしまったのだ。

あなたは，サクランボになった男たちをつれもどせるか？

遊びかた

簡単に説明します。画面右上のリンゴがあなたです。テンキーで動きます。

《第１表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
RO	ラウンド
TI	体力
NA，NN	難易度
SA	サクランボを取った数
KY	カギのフラグ
GA(　,　)	画面情報用
GX，GY	リンゴ座標
AX，AY	リンゴが進む座標
TX( )，TY( )	ガイ骨の座標
BX，BY	ガイ骨が進む座標
SO	サウンド用

カギを取ると，サクランボのまわりのわくがなくなるので，そのときにサクランボを取ってください。一定個数取ると面クリアです。ガイ骨にふれると，体力は－5です。ゼロ以下でゲーム・オーバーです。

入力方法

入力はN-88日本語BASIC(86)で出力は400ラインCRTを使用してください。

プログラムの仕組み

簡単です。説明の必要はないでしょう。REM文がたくさんあるので読みやすいと思います。

改造のアドバイス

速すぎると思う人は，ベーマガ87年4月号メロンがりのWAITルーチンを使用してください。

終わりに

このゲームはパズル的です。取りかたをまちがえるとすぐカポるので気をつけてください。サウンド・ボードがあるとゲームが一層たのしくなります。

P.S. 私はF2＋V30ユーザーだぁ，だれかN-5913を2万円で！カポ，売ってくれぇ～。

参考

ベーマガ87年4月号　PC-88SR用
「UDRL」長谷川　豊氏

ベーマガ87年4月号　PC-98用
「メロンがり」　私

ベーマガ87年2月号　PC-98用
「みかんがり」　私

CHECKER FLAG

影：このゲームは，速い，速い!!

編：さすが16ビットパソコン。BASICのプログラムでもおどろくほどの速さですね。

Dr.D：たしかにこのゲーム，グラフィックもきれいだし，キャラクターも作者の以前の作品と比べても良くなっている。それに，今回はサウンド・ボードを使った音楽まで入っている。これらの点から見るとかなりグレード・アップした作品だといえるが，いかんせん速さが度を過ぎているので，ゲームとしての満足感が今一歩なのはいなめない事実だな。

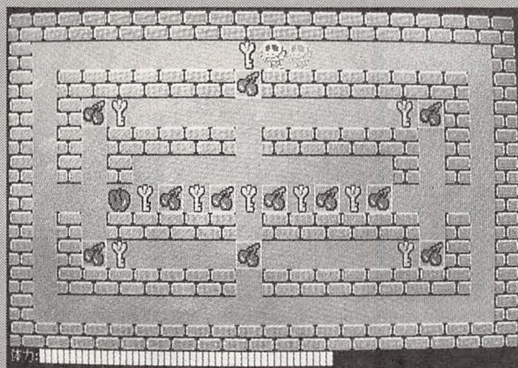
編：この手のゲームでは確かに速さは必要なのですが，ゲームの設定にあった速度を保つのが大切だということですね。

Dr.D：これだけのプログラム・テクを持つ彼なのでつぎに期待しよう！

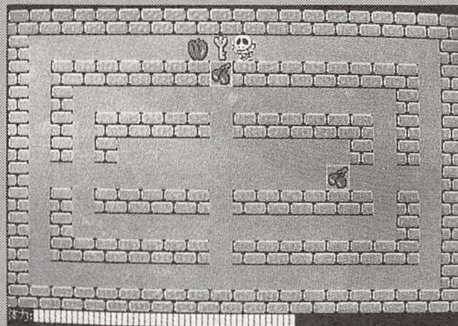
サクランボがりのプログラム・リスト

```
1000 '      サクランボがり  FOR  PC-9801/E/F/V/U シリーズ
1010 SCREEN 0,0:OUT &H68,8:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3
1020 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3
1030 '      サウンドボードの有無
1040 PRINT"サウンドボード(PC-9801-26/K)を使用しますか?(Y/N)"
1050 PRINT"サウンドボードを使用する場合は256K以上のRAMが必用です。"
1060 SO$=INPUT$(1):IF SO$="Y" OR SO$="y" OR SO$="ソ" THEN 1070 ELSE 1080
1070 CLEAR ,&H3E00:PLAY ALLOC 1000,1000,1000,1000:SO=1
1080 LOCATE 29,12:PRINT"うえいと あ もーめんと":GOSUB 2280:GOSUB 1940
1090 '      初期設定
1100 SC=0:RO=1:TI=50:NA=NN
1110 '      準備
1120 TM=0:KY=0:SA=0:GX=1:GY=1:TX(0)=18:TY(0)=10:TX(1)=18:TY(1)=1
1130 GOSUB 2180
1140 '      メインループ
1150 GOSUB 1240
1160 IF TM=0 THEN GOSUB 1320 ELSE GOSUB 1200
1170 IF (GX=TX(0) AND GY=TY(0)) OR (GX=TX(1) AND GY=TY(1)) THEN TI=TI-5:GOSUB 18
```

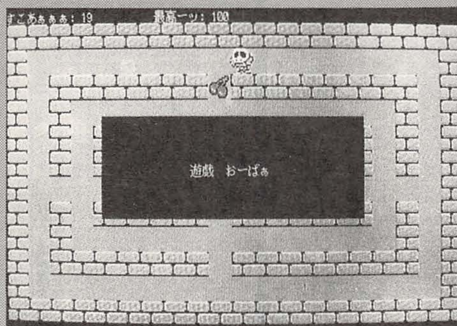
★でるな。でるな。でるな。ぜったいでるな。あ～あ，やっぱりでてきた。もうでてこないでください影さん！
（北海道名張市・プルツー15才）……【影：およびでない。こりゃまた失礼いたしました。編：古いなーもー！】



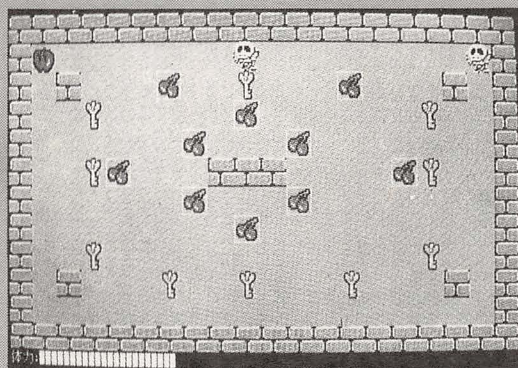
◀《写真1》ゲーム・スタート!!カギをまず取ってつぎにサクランボだ!



◀《写真2》やった!!あと1個取れば1面クリアだ!!すばやく取ろう



▶《写真3》体力がすべてなくなるとゲーム・オーバー



▶《写真4》2面は，ガイ骨が2匹いるうえに防ぐところがないゾ!!


```
30:FOR L=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT L
1180 IF GY=TY(0) AND GY=TY(1) AND SA=RO THEN GOSUB 1650
1190 GOTO 1140
1200 ' タイマー
1210 IF TR=40 THEN TM=0:TR=0:COLOR=(2,2):RETURN
1220 TR=TR+1:IF SO=1 THEN PLAY ,,,"V1507C64"
1230 RETURN
1240 ' リンゴ移動
1250 IN=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
1260 AX=((IN=239)-(IN=191))+GX:AY=((IN=254)-(IN=251))+GY
1270 ON GA(AX,AY)+1 GOSUB 1560,1500,1310,1310,1310,1310,1700,1290
1280 RETURN
1290 PUT@(GX*32,GY*16),CH%(98*7),PSET:GA(GX,GY)=7:GX=AX:GY=AY
1300 PUT@(GX*32,GY*16),CH%(98*3),PSET:GA(GX,GY)=8
1310 RETURN
1320 ' ガイコツ移動
1330 FOR K=0 TO 1
1340 PUT@(TX(K)*32,TY(K)*16),CH%(98*7),PSET
1350 BX=SGN(GX-TX(K)):BY=SGN(GY-TY(K))
1360 IF RND>NA/10 THEN 1410
1370 IF K=0 THEN 1420
1380 IF GA(TX(K)+BX,TY(K))=>7 THEN 1480
1390 IF GA(TX(K),TY(K)+BY)=>7 THEN TY(K)=TY(K)+BY:GOTO 1410
1400 IF GA(TX(K),TY(K)-BY)=>7 THEN TY(K)=TY(K)-BY
1410 GOTO 1450
1420 IF GA(TX(K),TY(K)+BY)=>7 THEN 1490
1430 IF GA(TX(K)+BX,TY(K))=>7 THEN TX(K)=TX(K)+BX:GOTO 1410
1440 IF GA(TX(K)-BX,TY(K))=>7 THEN TX(K)=TX(K)-BX
1450 PUT@(TX(K)*32,TY(K)*16),CH%(98*2),PSET
1460 NEXT K
1470 RETURN
1480 IF TX(K)=GX THEN 1390 ELSE TX(K)=TX(K)+BX:GOTO 1450
1490 IF TY(K)=GY THEN 1430 ELSE TY(K)=TY(K)+BY:GOTO 1450
1500 ' 鍵取った
1510 IF KY=1 THEN RETURN ELSE KY=1
1520 GA(AX,AY)=7:PUT@(AX*32,AY*16),CH%(98*7),PSET:COLOR=(3,1)
1530 SC=SC+1
1540 IF SO=1 THEN PLAY"MB@6007C"
1550 RETURN
1560 ' サクランボ取った
1570 IF KY=0 THEN RETURN
1580 GA(AX,AY)=7:PUT@(AX*32,AY*16),CH%(98*7),PSET:COLOR=(3,3)
1590 SC=SC+RO:SA=SA+1:KY=0
1600 IF SO=1 THEN PLAY"MB@5506C"
1610 CONSOLE 0,24,1,1:LOCATE 34,23:PRINT"ありがとう。
1620 FOR I=0 TO 23:GOSUB 1750:NEXT
1630 IF SA=10 THEN 1790
1640 RETURN
1650 ' 剣出現
1660 IF TU=1 THEN RETURN
1670 GA(18,8)=6:PUT@(18*32,8*16),CH%(98*6),PSET:TU=1
1680 IF SO=1 THEN PLAY"MB@4506C4"
1690 RETURN
1700 ' 剣取った
1710 GA(18,8)=7:PUT@(18*32,8*16),CH%(98*7),PSET
1720 COLOR=(2,6):TM=1
1730 IF SO=1 THEN PLAY"MB@6006C"
1740 RETURN
1750 ' スクロール
1760 IF SO=1 THEN 1780
1770 NA=NA+1:IF NA=11 THEN NA=10
1780 LOCATE 0,24:PRINT:FOR L=0 TO 50:NEXT:RETURN
1790 ' ラウンドクリア
1800 NA=NA+1:IF NA=11 THEN NA=10
1810 TI=TI+5+RO:SC=SC+RO*1:RO=RO+1
1820 GOTO 1110
1830 ' 体力表示
```

★僕のクラスのMは，水の沸点は0度だとか，野球でファールを37本打つとアウトだなどとまじめにぬかす大うつけものです。(愛知県豊橋市・**熊谷知弘14才**)……**【影：じゃあ，さっそくファミスタでためしてみるか。】**

```
1840 LOCATE 0,24:PRINT SPC(78);
1850 LOCATE 0,24:PRINT"体力:";:FOR M=5 TO TI:PRINT"■";:NEXT M
1860 IF TI<0 THEN 1870 ELSE RETURN
1870 '■■■■■■ ゲーム オーバー ■■■■■■■■■■■■■■■■
1880 CONSOLE ,,0,1
1890 FOR I=0 TO 7:ROLL -1:NEXT I
1900 LINE(140,66)-(500,130),0,BF:LOCATE 33,12:PRINT"遊戯 おーばぁ"
1910 IF SC>HI THEN HI=SC
1920 LOCATE 0,0:PRINT"すこあぁぁぁ:";SC;"          最高ーッ:";HI;
1930 IF INKEY$=" " THEN 1090 ELSE 1930
1940 '■■■■■■ タイトル ■■■■■■■■■■■■■■■■
1950 CONSOLE ,,0,1:CLS 3:HI=100:NN=4
1960 LOCATE 32,12:PRINT"サクランボがり"
1970 IF SO=1 THEN GOSUB 2030 ELSE GOSUB 2130
1980 IN$=INKEY$
1990 IF IN$=" " THEN CONSOLE ,,1,1:RETURN
2000 IF IN$=CHR$(13) THEN 2150
2010 GOTO 1980
2020 '■■■■■■ みかんがり3のテーマ ■■■■■■■■■■■■■■■■
2030 PLAY "MF@34V12L16","MF@34V12L16","MF@34V12L16","T128MFV12L16"
2040 PLAY "L16O8EFDC+DEFEDC+DE"
2050 PLAY "O8FEDC+DE","O7AGFEFG"
2060 PLAY "O8FEDC+DE","O7AGFEFG"
2070 PLAY "O7AGFEFGAGFEFGAGFEFGAGFEFGAGFEFGAGFEFG2.AGFEFG2.R2","O4F4.C4.E4.E4.A4
.R2.^8A4.R2","D4.E4.G4.C+4.R2.^8"
2080 PLAY "FFFEEE4EEEDDD4DDDG4.DDDF4.DDDE4.D8C+8D4.","DDDCCC4CCCDDD4DDDG4.DDDF4.
DDDC4.D8C+8D4."
2090 PLAY "FFFEEE4EEEDDD4DDD","DDDCCC4CCCDDD4DDDD","O3F8.E4.E8.D4.D8.","O3D8.C4.
C8"
2100 PLAY "O4G4.DDDF4.DDDE4.D8C+8D4.","O4G4.DDDF4.DDDC4.D8C+8D4.","O2G4.>D8.<F4.
>D8.E4.D4.","O2G4.>D8.<F4.>D8.C4.D4."
2110 PLAY "O4DFAFD8C+8DFAFD8C+8D4","O3D8D8D8D+8D8D8D8D+8D2"
2120 PLAY "O8DEFEDC+4D4DFAFDC+4D4^2"
2130 LOCATE 24,12:PRINT"PUSH SPACE KEY!"
2140 RETURN
2150 '■■■■■■ 難易度 ■■■■■■■■■■■■■■■■
2160 CLS 3:PRINT"難易度?(0-9)":NN=VAL(INPUT$(1)):NN=NN+1
2170 GOTO 1940
2180 '■■■■■■ 画面作製 ■■■■■■■■■■■■■■■■
2190 CLS 3
2200 RESTORE 2910:KA(0)=2:KA(1)=0:KA(2)=1:LO=RO MOD 3
2210 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 2:READ GA$(J,I):NEXT J,I
2220 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19
2230 GA(J,I)=VAL(MID$(GA$(KA(LO),I),J+1,1))
2240 PUT@(J*32,I*16),CH%(GA(J,I)*98),PSET
2250 NEXT J,I
2260 GOSUB 1830
2270 RETURN
2280 '■■■■■■ キャラクタ ■■■■■■■■■■■■■■■■
2290 DIM CH%(98*8),CL%(98),GA$(2,11),GA(19,11)
2300 RESTORE 2350:FOR I=0 TO 97*7:READ CH$:CH%(I)=VAL("&H"+CH$):NEXT I
2310 LINE(0,0)-(32,16),1,BF:GET@(0,0)-(31,15),CH%(98*7)
2320 RETURN
2330 '■■■■■■ キャラクタ データ ■■■■■■■■■■■■■■■■
2340 'サクランボ
2350 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,07FE,00C0,0300,0000,0000
2360 DATA FFFF,03E0,00C0,0300,0000,F000,FEFF,0300,00C0,0300,0000,F00F,F8FF,0F00
2370 DATA 00C0,0300,0000,00F3,00F8,3F00,00C0,0300,0300,0003,00E0,3F00,F0C3,0300
2380 DATA 0C00,000C,00C0,FF00,CFCF,0300,3000,0030,00C0,1F00,FCCF,03CF,0000,0030
2390 DATA 00C3,0F00,F3CF,C3FF,0003,0000,C0C0,0F00,F3CF,C3FF,C000,0000,00E0,0FC0
2400 DATA F3C3,C3FF,0000,00C0,08F8,0F30,03C0,C3FF,0000,0030,FCFF,1F00,00C0,03FF
2410 DATA 0000,0000,FEFF,7F00,00C0,0300,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000
2420 'カギ
2430 DATA 0020,0010,F8FF,FF1F,0000,0000,0000,0000,0BFE,7FD0,0300,00C0,0300,00C0
2440 DATA C0FC,3F0C,F300,00CF,F300,00CF,01FC,3F00,FF00,00FF,FD00,003F,03FC,3F00
2450 DATA FF00,00FF,FB00,001F,00FE,7F00,3F00,00FC,3C00,003C,80FF,FF01,0F00,00F0
2460 DATA 0F00,00F0,E2FF,FF07,0300,00C0,0300,00C0,F2FF,FF0F,0300,00C0,0300,00C0
2470 DATA F2FF,FF0F,0300,00C0,0300,00C0,F2FF,FF01,0300,00C0,0300,00C0,F2FF,FF01
2480 DATA 0300,00F8,0300,00F8,F2FF,FF03,0300,00C0,0300,00C0,F2FF,FF01,0300,00F8
2490 DATA 0300,00F8,F2FF,FF01,0300,00F8,0300,00F8,F8FF,FF03,0000,0000,0000,0000
2500 'ガイコツ
2510 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,FF00,00FC,FF00,00FC,FFFF,FFFF,FF03,00FF,FF03,00FF
2520 DATA 0CFF,FF0F,0C0F,C00F,0C0F,C00F,0CFC,CF03,0C0C,CC03,0C0C,CC03,0CFC,CF03
2530 DATA 0CCC,CF03,0CCC,CF03,3FFC,C003,3FCC,C003,3FCC,C003,FF3F,3CFF,FF0F,0CFF
2540 DATA FF0F,0CFF,3CFF,FCFC,3CC3,0CFC,3CC3,0CFC,FF3F,F3C3,FF03,00C0,FF03,00C0
2550 DATA 00FC,FF33,0030,F030,0030,F030,FFCC,0FFC,F30C,00FC,F30C,00FC,0CF3,FF00
2560 DATA 0000,C000,0000,C000,F3FF,FFCC,3300,C0CC,3300,C0CC,F0FF,3F30,3000,0030
2570 DATA 3000,0030,C3FF,FFCF,0000,F003,0000,F003,FCFF,0FFC,FC00,0000,FC00,0000
2580 'リンゴ(ジブン)
2590 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000
2600 DATA FEFF,FF1F,0000,0000,0000,0000,00F8,7F00,0000,0000,0000,00C0,00E0,1F00
2610 DATA F003,003F,0300,0000,00C0,0700,FC0F,C0FF,0300,0000,00C0,0300,3E0F,F07F
2620 DATA 0000,0000,00C0,0300,CF0F,F09F,0000,0000,00C0,0300,CF0F,F09F,0000,0000
2630 DATA 00C0,0303,CF0F,F09F,0000,0003,00C0,0303,FF0F,F0FF,0000,0003,00E0,070C
2640 DATA FF03,C0FF,0000,000C,00F0,0F00,FF03,C0FF,0000,0000,00F8,1F00,FF00,00FF
2650 DATA 0000,0000,00FE,7F00,3C00,00FC,0000,0000,83FF,FF01,0000,0000,0000,0000
2660 'カベ
2670 DATA 0020,0010,FF0F,FCFF,0000,0000,FF0F,FCFF,AA3A,ABAA,5505,5455,5535,5455
2680 DATA AA3A,ABAA,5505,5455,5535,5455,AA3A,ABAA,5505,5455,5535,5455,AA3A,ABAA
2690 DATA 5505,5455,5535,5455,AA3A,ABAA,5505,5455,5535,5455,FF0F,FCFF,0000,0000
2700 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F0FF,FF3F,0000,0000,F0FF,FF3F
2710 DATA ACAA,AAEA,5055,5515,5055,55D5,ACAA,AAEA,5055,5515,5055,55D5,ACAA,AAEA
2720 DATA 5055,5515,5055,55D5,ACAA,AAEA,5055,5515,5055,55D5,ACAA,AAEA,5055,5515
2730 DATA 5055,55D5,F0FF,FF3F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2740 'ミカン
2750 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000
2760 DATA FFFF,FF81,0000,0000,0000,0000,F0FF,1F00,0000,0000,0000,003C,F3FF,1F00
2770 DATA 0300,0000,0300,C0FF,03FE,1F00,0300,0000,0300,003F,0FF8,1FC0,FF00,00FF
2780 DATA AF00,00EA,03C0,0700,FF03,C0FF,AB02,80AA,00C0,0300,FF0F,F0FF,AA0A,A0AA
2790 DATA 00C0,0300,FF0F,F0FF,AA0A,A0AA,00C0,0300,FF0F,F0FF,AA0A,A0AA,00C0,0300
2800 DATA FF0F,F0FF,AA0A,A0AA,00E0,0700,FF03,C0FF,AA02,80AA,00F0,0F00,FF03,C0FF
2810 DATA AA02,80AA,00F8,1F00,3F00,00FC,2A00,00A8,80FF,FF01,0000,0000,0000,0000
2820 'ツルギ
2830 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,03FE,0000,0000,0000,0000
2840 DATA FFFF,F3F8,0000,3000,0000,F000,FFFF,F3E3,0000,C003,0000,F003,FFFF,C78F
2850 DATA 0000,000F,0000,C00F,FEFF,1F3F,0000,003C,0000,003F,18F8,7FFC,0000,00F0
2860 DATA 0000,00FC,03F0,FFF1,C303,00C0,0300,00F0,0FE0,FFC7,0F03,0000,0F00,00C0
2870 DATA 3FC0,FF1F,FC0F,0000,3F00,0000,0CE0,FF1F,F000,0000,0C00,0000,00E0,FF0F
2880 DATA 3C03,00C0,C000,0000,00C0,FF0F,CF0F,00C0,0000,0000,0080,FF1F,0C0F,0000
2890 DATA 0000,0000,6100,FFFF,0030,0000,0000,0000,FF87,FFFF,0000,0000,0000,0000
2900 '■■■■■■ 画面データ ■■■■■■■■■■■■■■■■
2910 DATA 44444444444444444444,44444444444444444444,44444444444444444444
2920 DATA 47777777717777777774,47777777777777777774,47777777777777777774
2930 DATA 47444444404444444474,47477707717770777474,47444444441444444474
2940 DATA 47401777777777710474,47717777077777771774,47477777140417777474
2950 DATA 47474444474444447474,47777770777077777774,47477777144417777474
2960 DATA 47474777777777747474,47710777444777701774,47477777111117777474
2970 DATA 47777101010101077774,47777707770777777774,47477770000777777474
2980 DATA 47474444474444447474,47777777707777777774,47407777777777770474
2990 DATA 47401777707777710474,47717777777777771774,47407777777777770474
3000 DATA 47444444474444444474,47477717717771777474,47444444404444444474
3010 DATA 47777777777777777774,47777777777777777774,47777777777777777774
3020 DATA 44444444444444444444,44444444444444444444,44444444444444444444
3030 '■■■■■■ 1987年5月26日完成 製作者:高峰勇一 ■■■■■■
```

★　★　★

★影さん，よくクビになりませんね？なんでですか？（熊本市・S中の平川菊雄13才）……【影：フッフッフッ，ベーマガの誌面上の顔は，世を忍ぶ仮の姿。実際は仕事熱心なまじめ社員なのだ!!編集長：誰がまじめだって？】

S1用

レッド
RED SOLDIER
ソルジャー

森岡伸夫



S 1

STORY

今回の使命は，惑星ドラコの遺跡の下に隠されているカプセルの回収である。

何の目的があって，こんなことをするのか知らないし，知りたいとも思わない。ただ，俺たち"RED SOLDIER"は，与えられた使命内容を，忠実に実行するだけである。

スクリーンには，近づく惑星ドラコが映しだされていたが，そんなことには気もとめず，俺は愛用の波動銃の手入れを続けた。

遊びかた

画面中の人面石を破壊し，すべてのカプセルを回収してください。しかし，人面石の中には，モンスターも隠れているので，気を付けてください。

モンスターは，画面右上に表示されている種類しか倒せません。ただし，カートリッジを取ることによって，別の種類のモンスターも倒せます。

それから，面クリア時に画面上に敵がいなければ，ボーナスも入ります。全7面クリア目指してガンバレ！

プログラム

記念すべき投稿10本目なので，リストがちょっと長くなったのですが，かんべんしてください。

それにしても，モデル45が欲しいなあ（カセットはつらい）。

大切なことを書き忘れていました。移動はテンキーかカーソル・キーか，[A][Z][,][・]で，スペース・キーで弾を撃ちます。コンティニューもできますョ（やりかたは…）。

《第1表》主な変数

X，Y	自分の座標
LF	自分の残り機数
V	自分の向き
EX(M)，EY(M)	敵の座標
LM(M)	敵の移動距離
D	デスフラグ
LGT	弾の飛距離

★　★



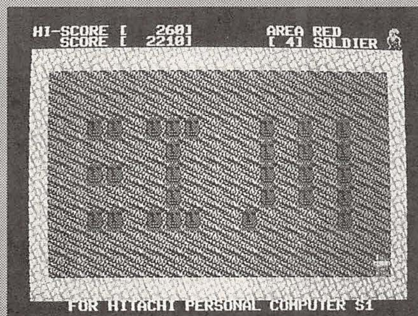
▲《写真1》かっこいいタイトル画面。スペース・キーでスタート



▲《写真2》さて1面。この人面石を破壊するとカプセルかモンスターが現れる



▲《写真3》うわー，モンスターがうじゃうじゃ。画面右上に表示されたものしか倒せない



◀《写真4》4面。なんなんだこの江川というのは！小松じゃないの？（編）



◀《写真5》全面クリアすると，こんな画面が現れるぞ，がんばれ！

★OFクイズ：ヨーデルの歌手が冬山登山をして，そうなんしました。さて，この歌手は生きているでしょうか？（栃木県芳賀郡・ジェイソン森口16才）……【編：影さん，またまたクイズですよ。影：読者にまかせよう。グー！】

RED SOLDIERのプログラム・リスト

```
1000 '___________________________________ RED SOLDIER (S1) By N.Morioka _____
1010 DEFMAP=1:ON ERROR GOTO 2270
1020 GOSUB 2410:GOSUB 2310:GOSUB 2050:GOSUB 2240
1030 POKE KY#,4:GOSUB 1060:GOTO 1120
1040 '___________________________________________________ SUBROUTINES _____
1050 PUT@C(X,Y),CLR:PUT@C(XX,YY),RER:RETURN
1060 PUT@C(X,Y),CLR:PUT@C(XX,YY),REL:RETURN
1070 PUT@C(EX(M),EY(M)),CLR:PUT@C(EX,EY),EN1:RETURN
1080 PUT@C(EX(M),EY(M)),CLR:PUT@C(EX,EY),EN2:RETURN
1090 PUT@C(EX(M),EY(M)),CLR:PUT@C(EX,EY),EN3:RETURN
1100 LOCATE 10,0:PRINT USING "#####";HS
1110 SC=SC+S:LOCATE 10,1:PRINT USING "#####";SC:RETURN
1120 '_____________________________________________________ MAIN LOOP _____
1130 K=PEEK(KY#):ON G(K) GOSUB 1330,1360,1390,1420,1490,2290
1140 IF D THEN 1740
1150 FOR I=0 TO 80-TP*28:NEXT
1160 FOR M=1 TO TP
1170 IF L(M) THEN L(M)=L(M)-1:PX=PX(M):PY=PY(M):GOSUB 1260 ELSE L(M)=2
1180 PX=SGN(X-EX(M)):PY=SGN(Y-EY(M))
1190 ON EN(M) GOSUB 1230,1240,1250
1200 NEXT M:K=PEEK(KY#)
1210 FOR I=0 TO 15:NEXT:GOTO1130
1220 '___________________________________________________ ENERMY MOVE _____
1230 IF PX AND RND>.5 THEN PY=0:GOTO 1260 ELSE PX=0:GOTO 1260
1240 IF PY AND RND>.5 THEN PX=0:GOTO 1260 ELSE PY=0:PX=RND*2-1:GOTO 1260
1250 IF RND>.5 THEN PX=RND*2-1:PY=0 ELSE PY=RND*2-1:PX=0
1260 EX=EX(M)+PX+PX:EY=EY(M)+PY+PY:P=SCREEN(EX,EY)
1270 IF P>&H6F AND P<&H78 THEN 1740
1280 IF P=&H20 THEN 1290 ELSE L(M)=0:RETURN 1200
1290 ON EN(M) GOSUB 1070,1080,1090
1300 EX(M)=EX:EY(M)=EY:PX(M)=PX:PY(M)=PY
1310 RETURN 1200
1320 '______________________________________________________ RED MOVE _____
1330 P=SCREEN(X,Y-2):IF P>&H8B THEN RETURN ELSE IF P>&H83 THEN GOSUB 1450
1340 IF P>&H73 AND P<&H84 THEN D=1
1350 YY=Y-2:ON V+1 GOSUB 1050,1060:Y=YY:RETURN
1360 P=SCREEN(X,Y+2):IF P>&H8B THEN RETURN ELSE IF P>&H83 THEN GOSUB 1450
1370 IF P>&H73 AND P<&H84 THEN D=1
1380 YY=Y+2:ON V+1 GOSUB 1050,1060:Y=YY:RETURN
1390 V=0:P=SCREEN(X-2,Y):IF P>&H8B THEN RETURN ELSE IF P>&H83 THEN GOSUB 1450
1400 IF P>&H73 AND P<&H84 THEN D=1
1410 XX=X-2:GOSUB 1050:X=XX:RETURN
1420 V=1:P=SCREEN(X+2,Y):IF P>&H8B THEN RETURN ELSE IF P>&H83 THEN GOSUB 1450
1430 IF P>&H73 AND P<&H84 THEN D=1
1440 XX=X+2:GOSUB 1060:X=XX:RETURN
1450 IF P>&H87 AND P<&H8C THEN GOSUB 1720:TR=TR-1:S=1:GOSUB 1110 ELSE 1470
1460 IF TR=0 THEN 1870 ELSE GOSUB 1710:RETURN
1470 ST=ST-1:IF ST=0 THEN ST=3
1480 M=0:EX=38:EY=0:ON ST GOSUB 1070,1080,1090:RETURN
1490 '_________________________________________________________ SHOOT _____
1500 IF V THEN PX=X+2:S$=CHR$(&H95):IC=1 ELSE PX=X-1:S$=CHR$(&H94):IC=-1
1510 LGT=7
1520 WHILE LGT:P=SCREEN(PX,Y)
1530  IF P>&H77 AND P<&H84 OR P=&H8C OR P=&H8D THEN 1570
1540  IF P>&H83 THEN RETURN
1550  LOCATE PX,Y:PRINT S$;:PPX=PX+IC:SOUND 7,95:FOR I=47 TO 48:SOUND 9,I:NEXT I
1560  LOCATE PX,Y:PRINT " ";:PX=PPX:LGT=LGT-1:WEND:RETURN
1570 IF P<&H84 THEN 1630 ELSE A=RND*10-1
1580 IF A<5 THEN PUT@C(PX+(P=&H8D),Y),CAP:RETURN
1590 IF A<7 THEN PUT@C(PX+(P=&H8D),Y),PAC:TR=TR-1:IF TR=0 THEN 1870 ELSE RETURN
1600 IF TP=6 THEN A=1:GOTO 1580
1610 A=RND*2+1:TP=TP+1:M=TP:EX(M)=PX+(P=&H8D):EY(M)=Y:EX=EX(M):EY=EY(M):EN(TP)=A
1620 ON A GOSUB 1070,1080,1090:TR=TR-1:IF TR=0 THEN 1870 ELSE RETURN
1630 PP=&H78+((ST-1)*4):IF NOT(P=PP OR P=PP+1) THEN RETURN
1640 PX=PX+(PX MOD 2=1):PUT@C(PX,Y),CLR:GOSUB 1690:S=5:GOSUB 1110
1650 I=1:DS=0:WHILE DS=0:DS=-(PX=EX(I) AND Y=EY(I))*I:I=I+1:WEND
1660 FOR I=DS TO TP-1:EX(I)=EX(I+1):EY(I)=EY(I+1):EN(I)=EN(I+1)
1670  PX(I)=PX(I+1):PY(I)=PY(I+1):L(I)=L(I+1):NEXT I:TP=TP-1:RETURN
1680 '_________________________________________________________ SOUND _____
1690 PLAY "L64O5GCO4GCO3GCO2GC":RETURN
1700 PLAY "MFO3L32AO2AO1ABCDEL32O1CAL1A":RETURN
1710 PLAY "O6L16CL32FG":RETURN
1720 PLAY "O7L32CO6CO5C":RETURN
1730 PLAY "O4L32AL64C":RETURN
1740 '__________________________________________________________ MISS _____
1750 PALETTE 1,2:GOSUB 1700
1760 LF=LF-1:D=0:PALETTE:IF LF=-1 THEN 1780
1770 PUT@C(18+LF*2,0),CLR:GOSUB 2130:GOSUB 2240:GOTO 1030
1780 '_____________________________________________________ GAME OVER _____
1790 FOR I=0 TO 4:SYMBOL(50+I,60),"GAME OVER",3,2,1,XOR:NEXT I
1800 IF HS<SC THEN HS=SC:S=0:GOSUB 1100
1810 LOCATE 13,14:PRINT "REPLAY [Y/N]?"
1820 POKE KY#,&H44:G=0:WHILE G<1:G=INSTR(" YNynﾝﾐ±X?",INKEY$)-1:WEND
1830 IF G=9 THEN LF=3:SC=0:GOTO 1860
1840 IF G MOD 2=0 THEN POKE &HE57C,&H47:GOTO 2290
1850 LF=3:RD=1:SC=0
1860 CLS 3:LOCATE10,1:PRINT "     ":GOSUB 2120:GOSUB 2240:GOTO 1030
1870 '_________________________________________________________ CLEAR _____
1880 RD=RD+1:PLAY "MF":IF RD=8 THEN 1950
1890 LOCATE 26,1:PRINT USING "##";RD
1900 IF TP THEN 1940
1910 LOCATE 11,10:PRINT "N I C E  P L A Y ! !":LOCATE 15,13:PRINT "BONUS 500PTS"
1920 FOR I=10 TO 500 STEP 10:LOCATE 21,13:PRINT USING "###";500-I
1930  GOSUB 1730:S=1:GOSUB 1110:NEXT I
1940 PLAY "MB":GOSUB 2130:GOSUB 2240:GOTO 1030
1950 '________________________________________________________ ENDING _____
1960 CLS:SYMBOL(0,0),"pq":SYMBOL(0,8),"rs"
1970 GET(0,0)-(15,15),G:CLS 3:PUT(128,0),G,PSET,12,12
1980 SYMBOL(20,0),CHR$(&H94),12,12
1990 LINE(56,20)-(310,33),,1,BF:LOCATE 4,3:PRINT "CONGRATULATION!"
2000 RESTORE 3100:LOCATE0,14
2010 FOR I=1 TO 6:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):PLAY "MFL64O2CR16"
2020  PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))+1);:NEXT J:PRINT:NEXT I
2030 LOCATE 5,23:PRINT "FROM N.MORIOKA";
2040 POKE KY#,&H44:WHILE -1:WEND
```

★わが柔道部は部員６人。つぐ美さん，HELP／（神奈川県横浜市・**新雷灰狼は黒の旅団15才**）……【**編**：つぐ美ちゃんは，我がベーマガ柔道部の大将です。**つぐ美**：影さん，練習さぼっちゃだめ／ノリすぎちゃったかな？】

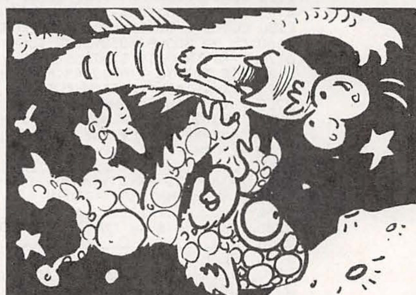
```
2050 '_________________________________________________________________ FIELD _____
2060 CLS
2070 PRINT USING "HI-SCORE [      0]         AREA RED";
2080 PRINT USING "   SCORE [      0]         [ 1] SOLDIER";
2090 FOR I=2 TO 22 STEP 2:FOR J=0 TO 38 STEP 2
2100  PUT@C(J,I),WAL:NEXT J,I
2110 LOCATE 4,24:PRINT "FOR HITACHI PERSONAL COMPUTER S1";
2120 FOR I=0 TO LF-1:PUT@C(18+I*2,0),RER:NEXT I
2130 LINE(3,16)-(639,181),,1,BF,&H6101
2140 LINE(5,16)-(639,181),,1,BF,&H6101
2150 FOR I=4 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT SPC(36);:NEXT
2160 ON RD GOSUB 3030,3040,3050,3060,3070,3080,3090
2170 YY=6:TR=0:ST=3:GOSUB 1480
2180 FOR I=1 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
2190  XX=4+J*16:L=128:WHILE L>0
2200   IF L AND A THEN 2210 ELSE 2220
2210   PUT@C(XX,YY),MOA:LINE(XX*16+2,YY*8+1)-(XX*16+24,YY*8+15),,0,BF:TR=TR+1
2220   XX=XX+2:L=L¥2:WEND:NEXT J:YY=YY+2:NEXT I
2230 RETURN
2240 '_________________________________________________________________ START _____
2250 X=36:Y=20:XX=X:YY=Y:V=1:TP=0
2260 PLAY "MBMNT150":RETURN
2270 '_________________________________________________________________ ERROR _____
2280 POKE KY#,&H44:ON ERROR GOTO 0
2290 '_______________________________________________________________ ESC KEY _____
2300 COLOR 7:POKE KY#,&H44:END
2310 '_________________________________________________________________ TITLE _____
2320 CLS:LINE(100,90)-(540,170),,1,B:CIRCLE(474,147),120,1,1,3.6
2330 C$=CHR$(0)+CHR$(0)
2340 PAINT(474,147),CHR$(&H55)+C$+CHR$(&HAA)+C$+CHR$(&H44)+C$,1
2350 FOR I=0 TO 32:PSET(104+RND*240,92+RND*70),5:NEXT
2360 SYMBOL(70,30),"RED SOLDIER",2,3
2370 LOCATE 8,20:PRINT "HIT [SPACE] KEY TO START"
2380 WHILE INKEY$<>" ":WEND
2390 FOR I=91 TO 169:PSET(35+I+I,I),2:PLAY"MFR32MB":PSET(35+I+I,I),0:NEXT
2400 RETURN
2410 '____________________________________________________________ INITIALIZE _____
2420 DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME/3)
2430 SCREEN 0,,1:CLS:PALETTE:COLOR 7,0,1:WIDTH 40
2440 DIM G(255),MOA(4),CAP(4),PAC(4),WAL(4),RER(4),REL(4),REU(4),RED(4),CLR(4)
2450 DIM EN1(4),EN2(4),EN3(4),EN(6),EX(6),EY(6),PX(6),PY(6),L(6)
2460 KY#=&HFFE0:HS=0:SC=0:LF=3:RD=1:ST=1:EX(0)=38:EY(0)=0
2470 FOR I=0 TO 255:G(I)=0:NEXT I:G(&H80)=5:G(&H8C)=6
2480 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 4:READ A$
2490  G(VAL("&H"+A$))=J:NEXT J,I
2500 GOSUB 2660
2510 FOR I=&H70 TO &H72 STEP 2:SYMBOL(0,0),CHR$(I)+CHR$(I+1),-1,,,PSET
2520  IMAGE(0,0),I+5:IMAGE(8,0),I+4:NEXT
2530 PRINT SPC(80);
2540 FOR I=&H70 TO &H90 STEP 4:P=(I-&H70)¥2
2550  POKE &H4000+P,I:POKE &H4001+P,I+1:POKE &H4028+P,I+2:POKE &H4029+P,I+3
2560 NEXT I
2570 GET@C( 0,0)-( 1,1),RER:GET@C( 2,0)-( 3,1),REL
2580 GET@C( 4,0)-( 5,1),EN1:GET@C( 6,0)-( 7,1),EN2
2590 GET@C( 8,0)-( 9,1),EN3:GET@C(10,0)-(11,1),PAC
2600 GET@C(12,0)-(13,1),CAP:GET@C(14,0)-(15,1),MOA
2610 GET@C(16,0)-(17,1),WAL:GET@C(18,0)-(19,1),CLR
2620 COLOR 7:CLS:FOR I=&H21 TO &H5D:SYMBOL(0,0)," "
2630  SYMBOL(0,0),CHR$(I):SYMBOL(1,0),CHR$(I),,,PSET
2640  IMAGE(0,0),I:NEXT I:COLOR ,,1
2650 RETURN
2660 '________________________________________________________________ IG SET _____
2670 IG$( 112 )="00010202035F0000","00000000005F5F5F","00000101005F5F5F"
2680 IG$( 113 )="00F03838F8FF0000","0808C80800FFEBFF","0808C8C800FFEBFF"
2690 IG$( 114 )="0C0D03030705070F","0000030000020000","0300020000020000"
2700 IG$( 115 )="06BCB8C4FCB4BCBE","3800800000080000","F800003800080000"
2710 IG$( 120 )="0000001E3F3F3F1C","0000000006010003","0000001E3F3F3F1C"
2720 IG$( 121 )="0000060910A4FAF2","0000000000008000","0000060910A4FAF2"
2730 IG$( 122 )="0808000000000000","0504030A12040000","0A0B0C1F3F0F0300"
2740 IG$( 123 )="4944000000000000","8080A0B098C08000","4964F0F8F8F08000"
2750 IG$( 124 )="0000000E3F3F1F02","0103070F13111102","0103070100000000"
2760 IG$( 125 )="18040202028080C0","F8FCCEB6669C80C0","F8FCFEFEFE1C0000"
2770 IG$( 126 )="0204080E07030700","0204080E07030700","0"
2780 IG$( 127 )="6020103818183870","6020103818183870","0"
2790 IG$( 128 )="0000000507021830","01070F0A080D1F37","0000000406020000"
2800 IG$( 129 )="0000000000303C06","F0F8FC98C0F0FCC6","0"
2810 IG$( 130 )="2020201008081000","2723201208081000","0"
2820 IG$( 131 )="0206040402000000","8246A40422800841","0"
2830 IG$( 140 )="1A352A0100112811","0"               ,"0"
2840 IG$( 141 )="A050A8008050A850","0"               ,"0"
2850 IG$( 142 )="28102A100A20552A","0"               ,"0"
2860 IG$( 143 )="A850A810A00854A8","0"               ,"0"
2870 IG$( 136 )="0000000007070000","7FFFFFF800F8FFFF","3F7F7F7878787F7F"
2880 IG$( 137 )="0804040480840424","F8FCFC7C007CCCCC","F8FCFC7C787CFCFC"
2890 IG$( 138 )="2000100000000000","87FF87FF00FFFF67","5F7F6F7F7F7F7F3B"
2900 IG$( 139 )="2424240400040400","0CCCCCFC00FCFC98","FCFCFCFCF8FCFCF8"
2910 IG$( 132 )="000000001810000F","0000000304081015","0000000304081010"
2920 IG$( 133 )="00000000003010F8","000000F804341454","000000F804341404"
2930 IG$( 134 )="0F0F0F0F0F000000","1A151A151A0F0000","10101010100F0000"
2940 IG$( 135 )="F8F8F8F8F8000000","AC54AC54ACF80000","0404040404F80000"
2950 IG$( 148 )="000000000078FF78","000000000070FA70","0000000000006000"
2960 IG$( 149 )="00000000001EFF1E","0000000000E5F0E","0000000000000600"
2970 IG$( 144 )="0"               ,"F3F0E10DFDF87873","FFFFFFFFFFFFFFFF"
2980 IG$( 145 )="0"               ,"D31B99DCC0DC1EBE","FFFFFFFFFFFFFFFF"
2990 IG$( 146 )="0"               ,"670F9F98C3C707E7","FFFFFFFFFFFFFFFF"
3000 IG$( 147 )="0"               ,"B8B3870F8FC7E0E3","FFFFFFFFFFFFFFFF"
3010 RETURN
3020 DATA 8D,CD,B7,BE   ,81,84,83,85    ,B8,C8,C3,CC
3030 RESTORE 3030:DATA 8241,1008,0000,0340,0240,0140,0340:RETURN
3040 RESTORE 3040:DATA 4900,4902,4902,4812,4092,4092,0092:RETURN
3050 RESTORE 3050:DATA E000,C030,A048,1088,1085,0903,0607:RETURN
3060 RESTORE 3060:DATA 0000,6E2A,042A,642A,042A,6E42,0000:RETURN
3070 RESTORE 3070:DATA 8888,4444,2222,1111,2222,4444,8888:RETURN
3080 RESTORE 3080:DATA FF00,FF00,FF00,E718,FF00,FF00,FF00:RETURN
3090 RESTORE 3090:DATA FEFF,8001,9111,8001,8889,8001,FF7F:RETURN
3100 DATA "NSGTJ@QDR@L@ ",,,S@MNRGHMCD,,HS@C@JDL@RGHS@J@>
```

★ＮＳビルの大ヒーロー展に行った。その帰りに，新宿駅近くで，スピルバンの戦闘機械人の手をつけた小学生が2～3人いたけど，どういうわけ？（東京都新宿区・**凱聖クールギン15才**）……【**影**：足をさがしてたんだろ。】

SC-3000(LEVEL-III)用

二つの種族

森本　隆志



★内容

1999年，宇宙は二つの種族によって治（おさ）められていた。そして，7月8日，ついに戦いの火ぶたは切って落とされた。

★使いかた

RUNすると，プロローグがでて，いきなりはじまります。自機(凸)は，決まった位置で回転しながら，また，ワープ（2か所のみ）しながら，ビームを撃って，敵種族のUFOをやっつけます。

ただし，エネルギーがあって，これが0になるとやられるのを待つだけです。ところが，エネルギーが0になるとパワー・カプセル（Ⓟ）がやってきます。これを取るとまたエネルギーは増えます。

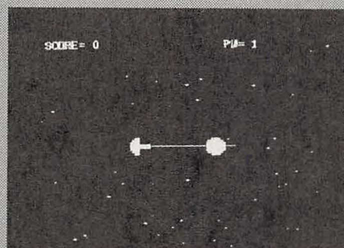
キー操作は，カーソル・キーの←で左回転，→で右回転，スペース・キーでビーム発射，CRキーでワープです。なお，ビームを発射したりワープしたりするたびに，エネルギーが1減りますので注意してください。

《第1表》変数表

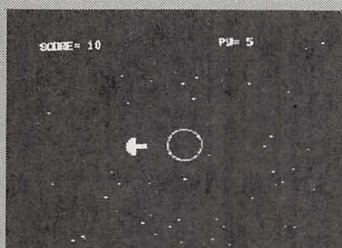
M	残り機数
MX，MY	自機位置
P	自機の方向を示す
PX，PY	敵の移動
X，Y	敵の位置
ZC	得点
PW	エネルギー

CHECKER FLAG

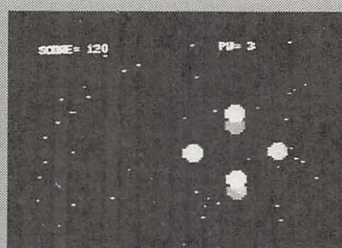
編：SC－3000ユーザーのみなさん，突然ですが，今月から掲載本数を1本としました。
Dr.D：過激な発言だな。投稿本数が減ったのかな？
編：そうなんです。LEVELIIに関していうと1本もこなくなってしまったのです。LEVELIIしか持っていないユーザーの方には残念ですが，しかたありません。ただし，復活の可能性はまだあります。がんばれ！



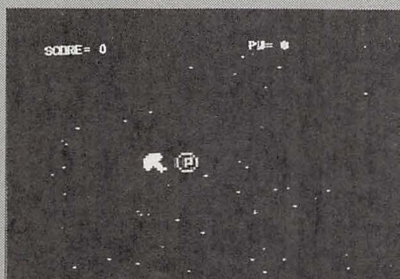
▲《写真1》二つの種族の戦いがはじまった。ビームで敵をやっつけろ



▲《写真2》ボーン！おみごと！敵を爆破したところ



▲《写真3》およよ，逆に敵にぶつかって自機が爆発！



▲《写真4》エネルギーが0になると現れるパワーカプセル



▲《写真5》ゲーム・オーバー。もっと努力しましょう!?

★うちの犬は，ケツをなぐると，目をつぶってウットリするという，とんでもない犬です。(神奈川県川崎市・ちょんぶー19才)…【編：ウットリする表情とはどんなですかね。影：こんなんかなー。ニーッ。一同：退散。】

```
10 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ｼｮｷ ◣◣
30 FORA=0TO9:READD$:PATTERNS#A,D$:NEXT
40 DATA18181818FFFF7E3C,0247EEFCF8FC7E3C,3070F0FFFFF07030,3C7EFCF8FCEE4702
50 DATA3C7EFFFF18181818,3C7E3F1F3F77E240,0C0E0FFFFF0F0E0C,40E2773F1F3F7E3C,3C7EFFFFFFFF7E3C,3C429D959D91423C
60 FORA=0TO7:READX,Y:X(A)=X:Y(A)=Y:NEXT
70 DATA0,-80,80,-80,80,0,80,80,0,80,-80,80,-80,0,-80,-80
71 SCREEN 2,2:COLOR8,1,,1:CLS:MAG2
75 FORA=0TO50:PSET(RND(1)*256,RND(1)*192),RND(1)*13+3:NEXT
80 PRINTCHR$(16):PW=5
82 GOSUB900:GOSUB800:GOSUB600
85 M=3:MX=80:MY=88:SC=0
90 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾒｲﾝ ◣◣
100 K$=INKEY$
110 IFK$=CHR$(28)THENP=P+1
120 IFK$=CHR$(29)THENP=P-1
130 IFP>7THENP=0
140 IFP<0THENP=7
150 IFX=MXANDY=MYTHEN500
155 IFK$=CHR$(13)THENGOSUB310
160 IFK$=" "THENGOSUB700
170 PX=SGN(MX-X)*8:PY=SGN(MY-Y)*8
190 X=X+PX:Y=Y+PY:SPRITE0,(X,Y),U,C
200 SPRITE1,(MX,MY),P,7
300 GOTO100
305 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾜｰﾌﾟ ◣◣
310 IFPW<=0THENGOSUB400:RETURN
320 MX=240-MX:PW=PW-1:GOSUB800:BEEP
330 RETURN
400 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ EMPTY ◣◣
410 CURSOR96,80:COLOR10
420 PRINT"EMPTY":BEEP
430 BLINE(96,80)-(126,88),,BF
440 RETURN
500 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾔﾗﾚﾀ ◣◣
505 SPRITE0,,,0
507 IFU=9THEN PW=PW+5:FORA=1TO9:SOUND1,A*110,15:NEXT:BEEP0:GOSUB600:GOSUB800:GOTO100
510 FORA=0TO7:SPRITE1,(MX,MY),A,7
520 SOUND4,2,15-A
530 NEXT:BEEP0
540 FORA=2TO8:I=A*A:S=MX+4:T=MY+4
550 SPRITE0,(S+I,T),8,10
551 SPRITE1,(S-I,T),8,10
552 SPRITE0,(S,T-I),8,10
553 SPRITE1,(S,T+I),8,10
560 NEXT
570 FORA=0TO3:SPRITEA,,,0:NEXT
580 M=M-1:IFM<=0THEN1000
590 GOSUB600:GOTO100
600 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾃｷ ｼｭﾂｹﾞﾝ ◣◣
605 C=INT(RND(1)*14)+2:U=8
610 IFPW<1THENU=9
620 X=INT(RND(1)*23)*8+32
630 Y=INT(RND(1)*15)*8+32
640 FORA=0TO15:SPRITE0,(X,Y),U,A:NEXT
690 RETURN
700 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾋﾞｰﾑ ◣◣
701 IFPW<=0THENGOSUB400:RETURN
702 PW=PW-1
705 LINE(MX+8,MY+8)-(MX+8+X(P),MY+8+Y(P)).2:FORA=0TO9:BEEP1:BEEP0:BEEP1:NEXT:BEEP0
710 V=VPEEK(Y*32+X+264)
720 BLINE(MX+8,MY+8)-(MX+8+X(P),MY+8+Y(P)),0
730 IFV=0THENGOSUB800:RETURN
740 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾒｲﾁｭｳ! ◣◣
741 SPRITE0,,,0
745 FORA=1TO8
750 CIRCLE(X+8,Y+8),A*2,10
755 SOUND4,0,15-A
757 BCIRCLE(X+8,Y+8),A*2
758 BEEP0
760 NEXT:SC=SC+10
780 GOSUB800:GOSUB600:RETURN
800 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ｽｺｱ&ﾊﾟﾜｰ ﾋｮｳｼﾞ ◣◣
805 BLINE(50,0)-(80,8),9,BF
807 BLINE(184,0)-(208,8),,BF
810 CURSOR8,0:PRINT"SCORE=";SC
820 CURSOR160,0:PRINT"PW=";PW
839 RETURN
900 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾌﾟﾛﾛｰｸﾞ ◣◣
905 RESTORE990:COLOR7
910 FORA=0TO2:CURSOR40,80
915 READD$:PRINT D$;
920 FORJ=0TO500:NEXT
930 BLINE(40,80)-(224,88),,BF
940 NEXT:RETURN
990 DATA"ﾄｵｸ､ｷﾞﾝｶﾞﾉ ｶﾅﾀﾃﾞ....."
991 DATA"ﾌﾀﾂﾉ ｼｭｿﾞｸﾉ ﾀﾀｶｲｶﾞ ｱｯﾀ!"
992 DATA"ｿﾚﾊ ｿﾝﾎﾞｳｦ ｶｹﾀ ﾀﾀｶｲ !"
1000 REM◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣ ｴﾝﾄﾞ ◣◣
1010 PRINTCHR$(17)
1015 SPRITE0,,,0:SPRITE1,,,0
1020 FORA=2TO15:SOUND1,A*110,15
1030 CURSOR74,40
1040 COLORA:PRINT"GAME OVER!"
1050 BEEP0:NEXT
1065 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ｾｲｾｷ ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1070 H$="ﾓｯﾄ ﾄﾞﾘｮｸ ｼﾏｼｮｳ!"
1075 CURSOR16,128:COLOR6
1076 PRINT"♥ ";:C=10
1080 IFSC>190THENH$="ｱﾄ ﾋﾄ ｲｷ ﾃﾞｽﾈ!":C=9
1090 IFSC>290THENH$="♥♥♥ﾌｶﾞ ｼｭｿﾞｸﾊ ｽｸﾜﾚﾀ! ｽﾍﾞﾃﾊ ｷﾐﾉ ｵｶｹﾞ ﾀﾞ♥♥♥":C=13
1100 L=LEN(H$):COLORC:FORA=1TOL
1101 SOUND1,600,15
1102 PRINT MID$(H$,A,1);
1104 BEEP0:NEXT
1110 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ﾘﾌﾟﾚｲ? ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
1120 CURSOR48,174:COLOR9
1130 PRINT"RE PLAY? (YorN)"
1140 MY=80:FORA=0TO31:MX=A*8:P=AMOD8
1145 SPRITE1,(A*8,80),P,7
1150 IFINKEY$="Y"THEN71
1160 IFINKEY$="N"THENEND
1170 NEXT:GOTO1140
1180 END
```

★　　★　　★

SC-3000

★僕の作ったプログラムが入ったカセットをお父さんに持っていかれた。せっかく，投稿しようと思ったのに。くそー。(和歌山県海南市・中　康洋15才)…【影：今ごろカラオケの練習用として使われていることだろう。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

カゲキヨ

KAGEKIYO

NAMKO2



★STORY

1192年，闇は来たれり。

闇の源を朝頼（ともより）といふ。朝頼，あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者，ことごとく討たれ，ダンの浦に沈みたり。

天帝，世の乱れを大いに憂（うれ）ひ，三途の渡守安駄婆に命じて，平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平カゲキヨといふ……。

★遊びかた

テンキーまたはジョイスティックでカゲキヨの左右移動，スペース・キーまたはトリガ1でジャンプ，X キーまたはトリガ2で剣を振ります。

1面は10のステージからなり，その中に5人の番人がいます。番人をすべて剣で倒すと，ボスのいる画面へいくことができます。ボスを倒すと1面クリアとなります。

番人を倒すとアイテムが出現します。アイテムは4種類で，その効力は第1表を見てください。

カゲキヨは敵に当たると，ろうそくが1本消え，すべて消えると死んでしまいます。穴に落ちても死にます。再ゲームはスペース・キーです。リターン・キーでコンティニューできます。

言い忘れましたが，ボスの画面へいくには番人をすべて倒してから剣を振ってください。画面がフラッシュしてワープするでしょう。

ボスは自分の体の一部を毒キノコに変えて，攻撃してきます。十分気をつけてください。番人もボスも1発では死にません。根気よく攻撃するように。

カゲキヨはただ剣を振ったときは，敵に1のダメージしか与えられませんが，上昇中は2，下降中は3ものダメージを与えることができます。うまく利用してください。

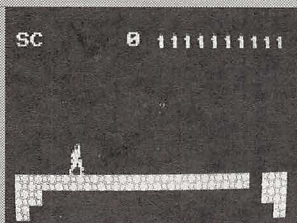
《第1表》アイテム

(キノコの絵)	キノコ	ろうそくが一つ減る
(タテの絵)	タテ	敵にはじきとばされない
(ブーツの絵)	ブーツ	高くとべる
(ダイヤの絵)	ダイヤ	ろうそくが一つ増える

●プログラムの矢印と$\hat{M}$のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7 ⏎とダイレクトで入力，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。また，ESCキーを1回押すごとに⏎キーを押すと，$\hat{M}$がでます。

または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。



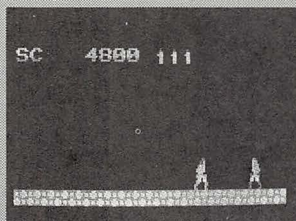
◀《写真1》さて，カゲキヨは1人敵に立ち向かうのだった



◀《写真2》でたな番人め！こいつを5人すべて倒すとボス画面に！



◀《写真3》これをうけてみろ！ジャンプして剣を振るカゲキヨ



◀《写真4》弱そうだが，こいつがボスだ！毒キノコで攻撃してくる

★よし，この380円で，表がでたらベーマガ，裏がでたら，やっぱりベーマガ……おっと！100円落っことしちゃった。あっ！80円も！（千葉県野田市・**カッポシ15才**）…【**編：拾った方は，今すぐ不足分を加えてベーマガを！**】

面は5面まであります。5面クリアするのは至難のワザでしょう。そして，エンディングで思うぞんぶんしらけてください。

面クリアすると，ろうそくがまた10本になるので喜んでちょうだい。

♥

★プログラム

プログラムを少しでも短くするために，デモを省き，ザコの出現を省き，カゲキヨをツーツー歩きにし，ボスの動きを1種類にし…と省きだらけのゲームです。プログラム・テクニックもありません。それだけです。

★最後に

今さら言うまでもありませんが，このゲームは源平討魔伝モドキです。キャラクター・デザインはアホのH．Sです。ではGood-bye!!

カゲキヨのプログラム・リスト

```
10 ' KAGEKIYO          By NAMKO 2
20 INIT:CLS4:WIDTH 40:CLICK OFF:CSIZE3:OUT&H1C00,&HE
30 DIM R$(5,10),C$(100),Y(100),B(5,11)
40 ' PCG SETTING
50 IF MID$(CGPAT$(90),31,1)="ｪ"THEN100 ELSECLS:PRINT#0,"PCG SETTING NOW !!"
60 RESTORE 1160:FOR A=97 TO 156:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):A=A+1
70 DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8
80 A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT J:B$=A$:C$=A$
90 MID$(B$,6,2)=CHR$(0,0):MID$(C$,3,5)=CHR$(0,0,0,0):DEFCHR$(I)=B$+C$+A$:NEXT
100 ' ROUND DATA READ
110 RESTORE 1040:FOR R=1 TO 5:FOR Y=1 TO 10:READ A$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
120 R$(R,Y)="11"+RIGHT$(STRING$(16,"0")+A$,16)+"11":NEXT Y,R
130 ' DATA READ
140 R=1:RESTORE 1090:READ BG$(0),BG$(1),BG$(2)
150 DE=0:S=0:ST=1:L=10:X=0:Y=2:JP=0:RESTORE160:FOR A=1 TO 6:READ Y(A):NEXT
160 FORB=1TO5:FORA=1TO10:B(B,A)=(A+B)*-(A MOD 2=0):NEXTA,B:DATA20,14,10,8,6,4
170 RESTORE 1110:FOR A=1 TO 34:READ C$(A):NEXT:CLS:CGEN1:I$="0‾0┘0π0‾0└"
180 FORA=1TO5:B(A,11)=A*5:NEXT:MU=0:SH=0
190 ' GAMEN & START
200 CLS:PRINT#0USING"SC####### ";S;:LOCATE20,0:FORA=1TOL:PRINT#0"､";:NEXT
210 FOR A=0 TO 19:LOCATEA*2,18:IF MID$(R$(R,ST),A+1,1)="1"THENPRINT#0"+"
220 NEXTA:LOCATE0,20:PRINT#0"++"SPC(16)"++";:PRINT#0"+"SPC(18)"+";
230 LOCATEX,Y(Y):PRINT#0,C$(3):LOCATEX,Y(Y)+2:PRINT#0,C$(4):TX=16:TY=5:M=1
240 IFB(R,ST)>0THENLOCATETX,Y(TY):PRINT#0C$(13):LOCATETX,Y(TY)+2:PRINT#0C$(14)
250 BG=-1:KN=0:YV=-1:XV=SGN(X-TX)*2:J=0:IF B(R,ST)>0THEN G=1 ELSE G=0
260 ' KAGEKIYO
270 GOSUB 990
280 J=J-1:VX=0:VY=0:W=1:IFJ<1AND SCRN$(X,Y(Y)+4,1)<>"+"THENVY=1:W=3:GOTO310
290 IF J>0 THEN VY=-1:W=2:GOTO 310
300 IF STRIG(0)+STRIG(1)THEN J=3-(JP=1):VY=-1:W=2
310 A=STICK(0)+STICK(1):IF A=0 OR A<>4 AND A<>6 THEN 330
320 VX=((A=4)-(A=6))*2:M=VX/2
330 IF KN=1 THEN VX=0:VY=0
340 IF MU>0 THEN MU=MU-1:COLOR 5:IF SH=0THENVX=ZZ
350 IF ST<11 AND X+VX<0 AND ST>1THEN ST=ST-1:X=36:CLS:GOTO200
360 IF ST<11 AND X+VX>36 AND ST<10THEN ST=ST+1:X=0:CLS:GOTO200
370 IF(ST=1 OR ST=10 OR ST=11)AND(X+VX<0 OR X+VX>38)THEN VX=0
380 IF SCRN$(X+VX,Y(Y-VY),1)=MID$(I$,ST,1)THENPLAY1000:PLAY"O6C3G":GOSUB 680
390 IF Y=1 THEN 780 ELSEIF X=TX AND ABS(Y(Y)-Y(TY))<3THEN GOSUB710
400 LOCATEX,Y(Y):PRINT#0" ";:LOCATEX,Y(Y)+2:PRINT#0" ";:X=X+VX:Y=Y-VY
410 LOCATEX,Y(Y):PRINT#0C$(2+M);:LOCATEX,Y(Y)+2:PRINT#0C$(3+M);:COLOR7
420 IF KN=1THEN470
430 IF(INP(&H1B00)AND &H40)=0 OR INKEY$(0)="X"THEN450 ELSE 520
440 ' KEN HURI
450 IF X+M*2>36 OR X+M*2<2 THEN 520 ELSE KN=1:O=X:P=Y:Q=M
460 LOCATEX,Y(Y)-4:PRINT#0C$(32+M):LOCATEX,Y(Y)-2:PRINT#0C$(33+M):GOTO520
470 KN=0:LOCATEO+Q*2+(Q=-1)*2,Y(P):C$=SCRN$(O+Q*4,Y(P),1)
480 PRINT#0C$(29-(Q=1)):LOCATEO,Y(P)-4:PRINT#0" ":LOCATEO,Y(P)-2:PRINT#0" "
490 IF INSTR("oq|■}"+CH$,C$)THEN600
500 LOCATEO+Q*2+(Q=-1)*2,Y(P):PRINT#0"  ":IF DE=5 THEN 830
510 ' BENKEI
520 IF DE=6 THEN 870 ELSEIF B(R,ST)=0 THEN 270
530 IF TY=2 THENXV=INT(RND(1)*3-1)*2:YV=1:IF XV=0THEN XV=-2
540 IF TX+XV<0 OR TX+XV>34 THEN XV=INT(RND(1)*3-1)*2:GOTO530
550 LOCATETX,Y(TY):PRINT#0"  ";:LOCATETX,Y(TY)+2:PRINT#0"  ";
560 TX=TX+XV:TY=TY+YV:IF TY=7 THEN YV=-1:TY=6
570 LOCATETX,Y(TY):PRINT#0C$(13);:LOCATETX,Y(TY)+2:PRINT#0C$(14);
580 IF X=TX AND ABS(Y(Y)-Y(TY))<3 THENGOSUB710:GOTO270 ELSE 270
590 ' TEKI DAMAGE
600 FORA=1TOW:PLAY1000:PLAY"O3C0#CD#DEF#FG#GA#ABO4C#CD#DEF#FG#GA#A":NEXT
610 B(R,ST)=B(R,ST)-1*W:IF B(R,ST)>0THEN500 ELSE IF B(R,ST)<0 THENB(R,ST)=0
620 LOCATETX,Y(TY):PRINT#0"  ":LOCATETX,Y(TY)+2:PRINT#0"  ":S=S+ST*100:GOSUB770
630 PLAY"O3V13C1#CD#DV14EF#FG#GA#ABV15O4CDCDV14CDCDV13CDCDV12CDCDC11CDCDV15"
640 IF ST=11 THEN 950
650 DE=DE+1:LOCATEX+M*2,Y(Y):PRINT#0" ":LOCATETX,Y(TY)
660 PRINT#0MID$(I$,ST,1);:TY=0:BG=-1:G=0:GOTO520
670 ' GET ITEM
680 IF ST=2THEN720 ELSEIF ST=4THENSH=1:RETURN ELSEIF ST=6THENJP=1:RETURN
690 IF ST=8THEN720 ELSEIF ST=10THENGOSUB760
700 ' KAGEKIYO DAMAGE
710 IF B(R,ST)=0 THEN RETURN
720 IF MU>0 THENRETURN
730 COLOR7:L=L-1:LOCATE20,0:FORA=1TOL:PRINT#0"､";:NEXT:PRINT#0" ":COLOR5
740 MU=5:ZZ=-M*2:LOCATEX,Y(Y)-4:PRINT#0" ":LOCATEX,Y(Y)-2:PRINT#0" "
750 PLAY1000:PLAY"O2E1#DD#CC:O3E1#DD#CC":IF L>0 THENRETURN ELSE790
760 L=L+1+(L>10):LOCATE20,0:FORA=1TOL:PRINT#0"､";:NEXT:S=S+800
770 LOCATE0,0:PRINT#0USING"SC#######";S:RETURN
780 ' GAME OVER
790 PLAY200:PLAY"O4B3#AA#AA#GA#G9":CLS:LOCATE10,8
800 COLOR7:PRINT#0"GAME OVER":PLAY255
810 PLAY"O4E3DCEDCEDCGFEGFEGFEBAGBAGBAG+C7:O3C3DECDECDEEFGEFGEFGGABGABGAB+C7"
820 IF INKEY$(0)="^M"THEN150 ELSE IF STRIG(0)+STRIG(1)THEN140 ELSE820
830 ' BOSU CHR
840 FORA=1TO50:PALET0,INT(RND(1)*8):PAUSE0:PALET:PAUSE0:NEXT:G=2:BG=-1
850 CLS4:LOCATE0,18:PRINT#0STRING$(20,"+");:X=4:Y=2:TX=30:TY=2:PO=1:DE=6
860 ST=11:L=L-1:S=S+200:GOSUB760:CH$=C$(5+R*4)+C$(6+R*4)
870 IF PO=10THEN920 ELSED=D-1:IF D<1 THEND=INT(RND(1)*9):XV=INT(RND(1)*3-1)*2
880 IF TX+XV<0 OR TX+XV>34 THENXV=0:D=0 ELSEIF X>=TX THEN XV=2
890 LOCATETX,14:PRINT#0"  ":LOCATETX,16:PRINT#0"  ":TX=TX+XV:LOCATETX,14
900 PRINT#0C$(5+R*4):LOCATETX,16:PRINT#0C$(6+R*4):PO=PO+1:XT=TX
910 IF X=TX AND Y=2 THENGOSUB720:GOTO270 ELSE 270
920 LOCATETX,Y(TY):PRINT#0" ":TX=TX-2:IF TX<0 THEN PO=0:TX=XT:GOTO270
930 LOCATETX,Y(TY):PRINT#0"}":IF TX=X AND Y=2 THENGOSUB720:GOTO270 ELSE 270
940 ' ROUND CLEAR
950 PLAY200:A$="G5R1G3R1A4R0G3F5R1F3R1G4R0F3DEFEFGB7":PLAY"O4"+A$+":O2"+A$
960 FOR A=L TO 0 STEP-1:LOCATE18+A*2,0:PRINT#0" ":S=S+R*100:GOSUB770
970 PLAY250:PLAY"O3C0G:O5G0C":NEXT:PLAY"O2C0DEFGAB:O5C0DEFGAB"
980 IFR=5THEN1010 ELSER=R+1:ST=1:X=0:Y=2:JP=0:DE=0:L=10:SH=0:PAUSE20:GOTO200
990 SOUND8,0:BG=(BG+1)MOD 32:PLAY7500:A$=MID$(BG$(G),BG+1,1):B$=STR$(4-G)
1000 PLAY"V10"+RIGHT$(B$,1)+A$+"V15":IFA$<>"R"THENSOUND8,15:RETURN ELSERETURN
1010 CLS4:CGEN:RESTORE1130:FORA=1TO8:READ A$:LOCATE4,A*2+2
1020 PRINT#0A$:NEXT:A$="C5A6F3GAE6F3EDG6F3EDC6D5EGAG+C9V15"
1030 FOR A=15TO10 STEP-1:PLAY120:PLAY"O4V"+RIGHT$(STR$(A),1)+A$:NEXT:RUN
1040 DATA FFFE,FFFF,EEEE,FCFF,FAFF,FFFF,FAF5,F77F,7FF7,8FFF
1050 DATA FFFA,EFFF,AAAA,FFFF,CCCC,FFFF,F03F,FFFF,5555,FFFF
1060 DATA FFEA,FAFF,F0F0,FBFF,A885,FCFF,518A,F03F,FEFF,F0FF
1070 DATA FFAA,F3F1,1234,FCFC,FFFF,FF0F,F0FF,AFAF,FF03,0F0F
1080 DATA FEAA,FFFF,AC5C,CCCC,F5F5,5A5A,AAAA,FAFA,AAAA,03FF
1090 DATA"BAGBAREFGFEGFRDEGFEGFRCDFEDEDRGA","GRRGFRRFARRAGRRGBABABABAAGAGGFBA"
1100 DATA"CDCDCDCDDEDEDEDEEFEFEFEFFGFGFGAB"
1110 DATAb,|,a,(,b,r,a,ㄣ,i,■,j,■,oq,|■,rp,■■,Km,■■
1120 DATAn1,|■,su,■/,vt,─■,wy,|┬,zx,┤┴,fd,ce,h,■,9,_
1130 DATA"ｺ ﾊ ｼ ﾓ ﾖ ﾄ ｱ ｶ ","ﾚ ﾏ ｶ ｯ ﾛ ﾓ ｸ ﾐﾞ ","ﾊ ﾀﾞｼ ﾄ ｺ ﾖ ﾏ ｻ "
1140 DATA"ｴ ﾊ ﾖ ﾖ ﾍﾞﾘ ﾊ ﾏ ","ﾒ ﾔ ﾛ ﾛ ! ﾊ ｻ ﾊ ","ﾀﾞｲ ｺ ｺ  ｼ ｯ ｼ "
1150 DATA"ｯ  ﾌﾞﾍﾞ ﾝ ﾀ ﾝ ","ﾀ  ﾉ !  ﾀﾞ ﾀﾞ"
1160 DATA 0000001C14647C200C1C1C2028180C180004041C3C3C7C38
1170 DATA 000000C18F0000000000010317F10000000000000E1EF000000
1180 DATA 02063CF8C00000002063CF8C00000002063CF8C0000000
1190 DATA 00C06030303018180 0C06030303018180 0C0603030301818
1200 DATA 3038383C28243E04003020383C3E3E1C0030200014183018
1210 DATA 00000103030A3C1700000003038FFF3700000003038ABC17
1220 DATA 000C0683C321F1F7000C060303E1F1FB000C06030361F1F7
1230 DATA 0363333B39180 81C0323135BD9C8E0600363307BF9DBEB6D
1240 DATA 80CFDED8B838306080CED8D2B333376F80CF5EDABBBBB76F
1250 DATA 000000000307070F0001010100000000000001010000001
1260 DATA 000000C0E0F0B8D8C0C08000000004020C0C000000040C020
1270 DATA 0D1F070202000030E000000003030100010000000030301000 0
1280 DATA 80C0E040004 0E0F00000080C080000000000080C0800000
1290 DATA 667E367663C382C3183C363600000000183C36360000000
1300 DATA 00181C0E3E7060001E2723193976600000000000838706000
1310 DATA 01070E0C000E060041663C383C1E9FFE01070E2C200E0600
1320 DATA 180808080000101818080808 3C18080018080808000181818
1330 DATA 003C6C6C000000007E7E6C6EC6C341C3183C6C6C00000000
1340 DATA 01001F3F040000000 3031F3F1C0D030601001F3F04000000
1350 DATA 0603E0F0E0000000DA8CE0F0E08000000E0FE0F0E0000000
1360 DATA 7F7DFBFAC50301000000000038787800000000000038780000
1370 DATA E0DEBFBBBDC684000E00000000387878 0E00000000387800
1380 DATA 1C1F1F030307070D03040000000000021B1E1E0000000000
1390 DATA F8F0E0F0F8F8F8CC000000000000000300000000000000000
1400 DATA 0C1C0E0D1F3F7F1F030301020000000000000001020000000
1410 DATA F8FC78F0F8FCFE780000800000000000000080000000000
1420 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF408400000448000060F6F660066F6F06
1430 DATA 1866818181422418 00187E7E7E3C180000183C00663C1800
1440 DATA 183C7EFFFF7E3C181038100000020408103810000 3060C18
1450 DATA 0000183818181818101800181818181800001838181818 18
```

★「さんまの名探偵」を3日でクリアした僕は山下先生のようになれるでしょうか。(千葉県成田市・**松井貴之15才**)
……【影：このイントロ当てでクイズがわかったらなれるだろう。いいか♪ジャン。……えっ？残念でした。】

X1シリーズ

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ブル君のアルバイト



平光　利浩

Story

フラッピーは，やっとの思いでブルー・ストーンを200個集めました。でも，何も起きません。どうしてだろう。あの，にっくきエビラーやユニコーンとの戦いは，なんだったのだろう。

そこに現れた謎の生物ブル君，「おいらの星にこの石いくつかあったよ。金くれたら取ってきてやるよ」フラッピー君は「今，お金ないんだ。このベーマガじゃだめかい…」

こんな調子で，ブル君はブルー・ストーンを集めることになりました。

How to play

ブルー・ストーンをブルーエリアの上に乗せればよいのです。

ブル君　8246またはジョイスティックで，上下左右に動きます。なお，スペース・キーで自殺（Give up）です。

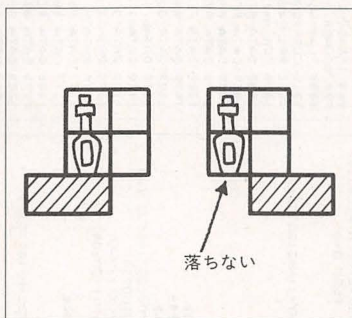
薬：これを一つ取ると，一つだけブラウン・ストーンを壊せます。下になにもないと落ちます。

ブラウン・ストーン：これを利用してブルー・ストーンを運んでください。下になにもないと落ちます。

ブルー・ストーン：ブルーエリアまでもっていってください。下になにもないと落ちます。

ブルーエリア：もうわかりますね。

レンガ：動かしたり壊したりできません。



《第1図》薬が落ちない場合もある

土(?)：ここを通ると消えます。うまく利用してください。

すべて8ドット単位で動きます。全部で6面あります。

テクニック

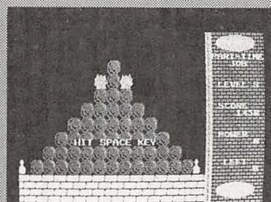
1面は簡単ですが，2面から薬をうまく利用しなくてはなりません。むやみに薬は取らないことが大事です。

最後に

これは僕がはじめてマシン語を使っ

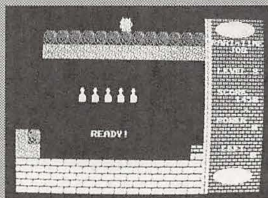
《第1表》変数表

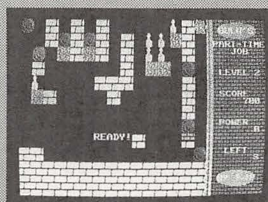
X，Y	ブル君のX，Y座標
HX	X座標の増分
PO	POWER
SC	SCORE
LE	LEVEL
L	LEFT
C(X)	キャラクター
BS	ブルー・ストーンの数



▲《写真1》デモ画面。よくできたキャラクターですね

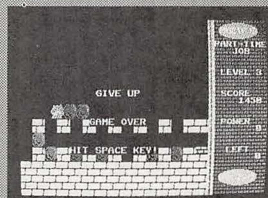
▼《写真2》レディー，1面だ。下になにもないと物は落ちていくぞ





▲《写真3》2面。薬の使いかたが最大のポイント。むやみに取らないこと

▼《写真4》3面は開始直後の判断がゲームを左右する。こうならないように！



★去年の5月号のハガキに書いています。BLACK　BOXなんての，あったんだな～と思ってしまいました。少し，ハガキが黄色い……。(滋賀県草津市・ＥＫＯ　14才)……【影：あったんじゃなくて，現在進行形だぞ。】

たゲームです。ブルー・ストーン，ブラウン・ストーン，薬を落とすのに使っています。岩といっしょに薬も動かしているため，**第1図**のようなことが起きてしまいました。すみません。

言い忘れましたが，薬を取ったり，岩を壊したりするのは，横からしかできません（複雑になるため）。

なお，苦労した点ですが，とにかく面データを考えるのが一番大変でした。5面，6面などはかなりむずかしくしたつもりです。やってみてください。では，さようなら。

CHECKER FLAG

編：これは思考型ゲームですね。

Dr.D：よくできてるではないか。こういうゲームは面の作りかたがものをいうからな。そういう点でも，面が進むごとにむずかしくなっていってるし，うまくデータ化されているし，いいぞ。

編：それにしても，X1の投稿はいつもレベルが高いですね。ところで，ターボBASIC専用もどんどん投稿してください。どんどん掲載していきますよ。

ブル君のアルバイトのプログラム・リスト

```
10 '
20 '  TITLE 「Bulu's part-time job」 Programming by T.Hiramitsu  S46年 1月11日 生レ
30 '  for マイコン BASIC Magazine (380円)  1987年 4月xx日  X1csデ-ス ウヒョヒョヒョヒョ
40 '  トシチャン カンゲキー   ♥<I love You love X1>♥   ワイワイガヤガヤ
50 '
60 WIDTH 40:INIT:CLS4:CLEAR&HFF00:DEFINTA-Z:DEFSTR C:CLICKOFF
70 GOSUB"PCG SET":GOSUB"マシンゴ"
80 DIM C(8):C(0)="  ↓←←  ":C(1)="アイ↓←←ウエ":C(2)="オカ↓←←キク":C(3)="ケ  ↓←←コ  "
90 C(4)="テテ↓←←テテ":C(5)="トト↓←←ヌニ":C(6)="サシ↓←←スセ":C(7)="ソタ↓←←チツ":C(8)="ニヌ↓←←ヌニ"
100 GOSUB"DEMO1"
110 GOSUB"DEMO2"
120 '  「SCREEN  MAKING」
130 COLOR7:LINE(0,0)-(29,19)," ",BF
140 ON LE RESTORE "1","2","3","4","5","6"
150 BS=0:FOR I=1TO10:READ A$
160 FORJ=1TO15:B$=MID$(A$,J,1):A=VAL(B$):LOCATE J*2-2,I*2-2:PRINTC(A)
170 IF A=5 THEN GX=J*2-2:GY=I*2-4
180 IF A=1 THEN BS=BS+1
190 IF A=6 THEN X=J*2-2:Y=I*2-2
200 NEXT:NEXT
210 H$=SCRN$(12,16,6):LOCATE12,16:PRINT"READY!":TEMPO150
220 PLAY"O5E4D1D5R3O4B1O5CED#CD:O4#F4#F1#F5R3#F3G5:O3G1#FEDG#FEDG#FEDG#FED":PLAY
"O4#F9:O6#F1#DO5B#FB#F#DO4BO5B#F#DO4BB#F#D-B:O3R9"
230 PAUSE20:LOCATE12,16:PRINTH$:A$=C(6):TEMPO1000:PO=0:GOSUB"PRINT"
240 '  「 Buluチャン MOVE 」
250 IF STRIG(0) THEN "GIVE UP"
260 XX=X:YY=Y:ST=STICK(0)+STICK(1):IF ST=0 THEN 590
270 ON ST GOTO 280,290,280,300,280,310,280,320
280 GOTO 590
290 Y=Y+1:H$=SCRN$(X,Y+1,2):GOTO350
300 HX=-1:A$=C(6):IF X=0  THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590 ELSE GOTO390
310 HX= 1:A$=C(7):IF X=28 THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590 ELSE GOTO490
320 Y=Y-1:IF Y=-1 THEN Y=YY:PLAY"O3C1E2G1":Y=YY:GOTO590
330 H$=SCRN$(X,Y,2)
340 '  UP & DOWN
350 Q=0:FORI=1TO2:Q$=MID$(H$,I,1):IF Q$<>" " AND Q$<>"テ" THEN Q=1
360 NEXT:IF Q=1 THEN Y=YY:PLAY"O3C1E2G1":GOTO590
370 GOTO590
380 '  LEFT
390 H1$=SCRN$(X+HX,Y,1):H2$=SCRN$(X+HX,Y+1,1)
400 IF (H1$=" " OR H1$="テ") AND (H2$=" " OR H2$="テ") THEN X=X+HX:GOTO590
410 IF H1$="ケ" THEN PO=PO+1:SC=SC+50:PLAY"O4B2A1B2":GOSUB1070:X=X+HX:GOTO590
420 IF (H1$<>"イ" AND H1$<>"カ") OR (X=2 AND H1$="イ") THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590
430 IF H1$="カ"AND PO>0 AND X=2 THEN 470 ELSE IF X=2 THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590
440 H$=SCRN$(X-3,Y,1):HH$=SCRN$(X-3,Y+1,1):IF H1$="イ" THEN W=1 ELSE W=2
450 IF H$=" " AND HH$=" " THEN LOCATEX-3,Y:PRINTC(W):X=X+HX:GOTO590
460 IF PO=0 OR W=1 THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590
470 PLAY"O2B3AGFEDC":LOCATEX-2,Y:PRINTC(0):PO=PO-1:SC=SC+60:GOSUB1070:GOTO590
480 '  RIGHT
490 H1$=SCRN$(X+HX+1,Y,1):H2$=SCRN$(X+HX+1,Y+1,1)
500 IF (H1$=" " OR H1$="テ") AND (H2$=" " OR H2$="テ") THEN X=X+HX:GOTO590
510 IF H1$="ケ" THEN PO=PO+1:SC=SC+50:PLAY"O4B2A1B2":GOSUB1070:X=X+HX:GOTO590
520 IF (H1$<>"ア" AND H1$<>"オ") OR (X=26 AND H1$="ア") THENPLAY"O3C1E2G1":GOTO590
530 IF H1$="オ"AND PO>0 AND X=26 THEN 570 ELSEIFX=26 THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590
540 H$=SCRN$(X+4,Y,1):HH$=SCRN$(X+4,Y+1,1):IFH1$="ア" THEN W=1 ELSE W=2
550 IF H$=" " AND HH$=" " THEN LOCATEX+3,Y:PRINTC(W):X=X+HX:GOTO590
560 IF PO=0 OR W=1 THEN PLAY"O3C1E2G1":GOTO590
570 PLAY"O2B3AGFEDC":LOCATEX+2,Y:PO=PO-1:PRINTC(0):SC=SC+60:GOSUB1070
580 '  ハンテイ & マシンゴ
590 LOCATEXX,YY:PRINTC(0):LOCATEX,Y:PRINTA$
600 CALL&HF000
610 H$=SCRN$(GX,GY,1):IF H$<>"ア" THEN 250
620 PLAY"O6B3AGFEDCRCDEFGAB":LOCATEGX,GY:PRINTC(0):BS=BS-1:SC=SC+200:GOSUB1070
630 IF BS>0 THEN 250
640 '  「 ROUND CLEAR! 」
650 LOCATEGX,GY:PRINTC(1)
660 TEMPO180:PLAY"E3G1G3G1F3EG6G3A1F3A1+C3AG6G3A1+C3A1+CB3A1G+C3+D1+EG3+C1BB3G1B
3+D+CGC+R:O3R3G5CGCA5+CG7A5+CG+CB7+C5R3+R":SC=SC+500
670 COLORRND*6+1:LOCATE10,13:PRINT"VERY GOOD!"
680 LOCATE8,17:PRINT"HIT SPACE KEY"
690 IF STRIG(0) THEN 700 ELSE 670
700 LE=LE+1:IF LE=7 THEN "END"
710 GOSUB1070:GOTO130
720 '  「 GIVE UP 」
730 LABEL"GIVE UP"
740 LOCATE12,10:PRINT"GIVE UP":TEMPO500:PLAY"O2C2EFEDC":PAUSE20
750 L=L-1:GOSUB1070:IF L=0 THEN 760 ELSE 130
760 TEMPO150
770 PLAY"O5G3FDO4BGF#DD:O5G3FDO4BGF#DD:O3R9"
780 PLAY"O4D6C3C7:O4D6C3C7:O3F6#D3#D7"
790 COLORRND*6+1:LOCATE11,14:PRINT"GAME OVER":LOCATE8,18:PRINT"HIT SPACE KEY!"
800 IF STRIG(0) THEN 110 ELSE 790
810 LABEL"END":LINE(0,0)-(29,19)," ",BF:LOCATE8,21:PRINT"ALL LEVEL CLEAR!":TEMPO
120:PLAY"O4C8R5O3B8O4R5C8R:O4E8R5D8R5E8R:O4G8R5G8R5G8R":LOCATE14,23:PRINT"END"
820 IF RND>.6 THEN LOCATERND*27,0:PRINTC(RND*2+1)
830 FORI=1TO2:CALL&HF000:LINE(0,18)-(29,19)," ",BF:NEXT
840 IF STRIG(0) THEN 100 ELSE 820
850 '  「 DEMO 」
860 LABEL"DEMO2":GOSUB"PRINT":LINE(0,0)-(29,19)," ",BF
870 D=13:SS=2:FORI=1TO7:S=SS:SS=SS+2:FORJ=1TOD
880 LOCATES,0:PRINTC(2):S=S+2:NEXT
890 FORK=1TO6:CALL&HF000:NEXT:D=D-2:NEXT
900 LOCATE0,0:PRINTC(3):LOCATE28,0:PRINTC(3):LOCATE14,0:PRINTC(1):LOCATE12,6:PRI
NTC(6):LOCATE16,6:PRINTC(7)
910 FORI=1TO20:CALL&HF000:NEXT
920 TEMPO100:PLAY"V15O3#A3O4#GD#A+#G#A:V14O5F2R0F2R0F2R0F2R0GFE1FG":PLAY"O4-#D3-
#A#D-#AG-#A:O5#D7R5":PLAY"O4#D5"
930 LOCATE9,15:PRINT"HIT SPACE KEY":REPEAT:UNTIL STRIG(0)
```


★そっか！OFに載るって，こんな感じだったのか。知らなかった。（長崎市・**北見代助16才**）…【**編**：どんな感じですか？**Dr.D**：なんか気持ちがいいというか，宙に浮くって感じだな。**影**：もみもみ，はい終わり。おだちんは？】

```
940 SC=0:LE=1:L=3:PO=0:RETURN
950 '           「PaintingScreen」
960 LABEL"DEMO1":CLS
970 A$=HEXCHR$("FDFDFD00DFDFDF00"):COLOR2
980 FORI=31TO39:FORJ=0TO24:POSITION I*8,J*8:PATTERN-8,A$:NEXTJ,I
990 COLOR7:CIRCLE(35*8,12),26,1,9/26:CIRCLE(35*8,22*8+3),26,1,9/26:PAINT(35*8,12
),1,1:PAINT(35*8,22*8+3),1,1
1000 CGEN1:LOCATE32,1:PRINT"BULU'S":LOCATE31,3:PRINT"PART-TIME":LOCATE34,4:PRINT
"JOB"
1010 LOCATE32,7:PRINT"LEVEL":LOCATE32,10:PRINT"SCORE":LOCATE32,14:PRINT"POWER":L
OCATE33,18:PRINT"LEFT":LOCATE32,22:PRINT"BY T.H"
1020 LE=1:SC=0:PO=0:L=3:LINE(30,0)-(30,24),"ﾅ"
1030 FORI=0TO28STEP2:LOCATEI,20:PRINTC(8):LOCATEI,22:PRINTC(8):LOCATEI,24:PRINT"
ﾆﾇ";:NEXT
1040 RETURN
1050 '                    SCORE
1060 LABEL"PRINT"
1070 COLOR7:LOCATE38,7:PRINTUSING"#";LE:LOCATE34,11:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE3
6,15:PRINTUSING"###";PO:LOCATE37,19:PRINTUSING"##";L
1080 RETURN
1090 '           「 PCG Setting 」
1100 LABEL"PCG SET"
1110 LOCATE10,10:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲﾈ"
1120 FOR I=90 TO 30 STEP-1
1130 LOCATE13,12:PRINTUSING"ｱﾄ ## ﾃﾞｽ",I-30
1140 A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":FORJ=1TO8:A=ASC(MID$(A$,J,1))
1150 B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT:DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT
1160 RESTORE"PCG DATA":FOR I=177 TO 199:READ A$
1170 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:CLS:RETURN
1180 '           「 ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ  」
1190 LABEL"ﾏｼﾝｺﾞ"
1200 RESTORE"ﾏｼﾝｺﾞ DATA":LOCATE10,10:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳ"
1210 FORI=&HF000 TO &HF0AF STEP16:B=0:FORJ=0TO15
1220 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
1230 POKEI+J,A:NEXT
1240 B$=RIGHT$("0"+HEX$(B),2):READC$
1250 IF B$<>C$ THEN BEEP:PRINT"DATA ERROR in";DTL-10:END
1260 NEXT:CLS:RETURN
1270 '           「  PCG DATA  」
1280 LABEL"PCG DATA"
1290 DATA 0A152A458A55AA55 0000000000000000 0000000000000000
1300 DATA A854AA55AA55AA55 0000000000000000 0050081402040204
1310 DATA AA1188148A412015 0000000000000000 0000000000000000
1320 DATA AA55AA152A548850 0000000000000000 0000000000000000
1330 DATA 0000000000000000 0A152A458A55AA55 0000000000000000
1340 DATA 0000000000000000 A854AA55AA55AA55 0050081402040204
1350 DATA 0000000000000000 AA1188148A412015 0000000000000000
1360 DATA 0000000000000000 AA55AA152A548850 0000000000000000
1370 DATA 28285C6C3828286C 1818000000000000 18183C3C1818183C
1380 DATA D62F570F570F1786 00003C3C3C3C3C00 7EFFFFFFFFFFFF7E
1390 DATA 10192E3562D0AA7F 1019372A5DAFD547 00000000180D0000
1400 DATA 008878482C54AA51 0088F8B8DCAC56BF 000000000C080000
1410 DATA 7DBAFDDF7D1E153F 7FDD9AA872111A3F 0018080000000000
1420 DATA F1C9D23458ACC47E EFFFBEECB85CFC7E 00C0800000000000
1430 DATA 00111F1D38347ADD 00111E12372B45AA 0000000003010000
1440 DATA 0898E4448241A9F2 08987CBC7EBF57EE 000000000018B000
1450 DATA A7FF6D371D3A377E DF935B2C1A352B7E 0003010000000000
1460 DATA FEB95D114EA848FC BE5FBBFFBE58B8FC 0018100000000000
1470 DATA 06C08C0764C49018 FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000
1480 DATA FDFDFD00DFDFDF00 0000000000000000 0000000000000000
1490 DATA 000C0A090A0C0808 FFF3F5F6F5F3F7F7 EFE3C5A665A3C7F7
1500 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF 0000FFFFFFFFFFFF 00FFFFFFFFFFFFFF
1510 DATA 00F9FBFBFBFBFBF3 0000F3F3F3F3F3F3 00F9FBFBFBFBFBF3
1520 '           「 Machine DATA 」
1530 LABEL"ﾏｼﾝｺﾞ DATA"
1540  DATA 18,20,B1,B2,1F,1D,1D,B3,B4,00,B5,B6,1F,1D,1D,B7, D6
1550  DATA B8,00,B9,1C,1F,1D,1D,BA,1C,00,20,20,1F,1D,1D,20, 75
1560  DATA 20,00,16,00,1E,00,D5,16,00,62,D1,54,6B,D5,CD,4D, 20
1570  DATA 05,44,4D,ED,78,FE,B1,20,05,21,02,F0,18,23,FE,B5, D0
1580  DATA 20,05,21,0A,F0,18,1A,FE,B9,20,05,21,12,F0,18,11, 9A
1590  DATA D1,14,D5,7A,FE,13,38,D1,D1,1C,D5,7B,FE,1D,20,C7, 8D
1600  DATA C9,22,FE,FE,D1,D5,14,14,62,6B,CD,4D,05,44,4D,ED, 1F
1610  DATA 78,FE,20,20,DB,D1,D5,14,14,1C,62,6B,CD,4D,05,44, AB
1620  DATA 4D,ED,78,FE,20,20,C9,D1,D5,7B,32,0E,00,7A,32,0F, D5
1630  DATA 00,11,1A,F0,CD,0B,00,D1,14,D5,7B,32,0E,00,7A,32, 14
1640  DATA 0F,00,ED,5B,FE,FE,CD,0B,00,18,A5,00,00,00,00,00, E8
1650 '           「 SCREEN DATA 」
1660 LABEL"1":DATA        0000000060000000,0022222222222222
1670 DATA 0044444444444444,0000000000000000,0000000000000000,0000033333300000
1680 DATA 0000000000000000,0000000000000000,4100000000000000,4400000000000005
1690 LABEL"2":DATA        2080800800000386,0082828000033480
1700 DATA 0104840800033080,0800000008044020,0300000888000080,0480000080000080
1710 DATA 0000000000000080,0000000000000020,0000000000800050,8800000000000002
1720 LABEL"3":DATA        0000200000000000,0022200000020200
1730 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0010000000000000,0006000000000000
1740 DATA 0000000000000000,0808080808080088,0100000000000000,0808080808080085
1750 LABEL"4":DATA        2204240021000440,4444400004200442
1760 DATA 4444433000808844,8148804000000448,4300840600000000,4801000200808220
1770 DATA 0208000880088200,8200000080000800,8400000000000040,8820000080005880
1780 LABEL"5":DATA        0100003000002044,6200044444408044
1790 DATA 2200000001002004,0208000002004040,0808880808088020,0242000000008080
1800 DATA 0448000040018080,0880380000028040,0400880800058004,0440000800000044
1810 LABEL"6":DATA        6000200140200010,3088808808840080
1820 DATA 0200010000000020,0200848008008080,0200048880000020,0208034008008840
1830 DATA 0208840040080820,0400000003500040,0400888040004000,0000000000080004
1840 '
1850 '|||||||||||||||||||||||||||||||オツカレサマデ゛シタ|||||||||||||||||||||||||||||||
1860 '
```

★影：編くん，俳句を作ろうとしたら，短歌ができたぞ。編：で，どんなんですか？影：金がない，金がないない，金がない，それにつけても，金のほしさよ。編：………。(大阪府守口市・木坂浩幸14才)……【影：おそまつ。】

PB-100/110用

ポンター
PONTA

LIST



STORY

昔々，あるところに，PONPON国があったとさ。ここには神殿があって，そしてその中には，光輝やく宝石があるのだとさ。そこで，若き王子PONTAが神殿に入ったとさ。

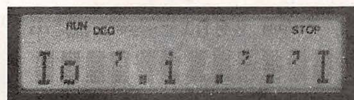
内　容

パズルゲームなのです。[1]キーと[3]キーでじゃまなオブジェクトをよけ，右端にたどりつけば面クリア。全10面あります。

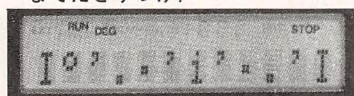
ポンタは，上下にいつもとびはねていますので，ここがミソなわけです。

《第1表》ミスとなる場合

状　態		オブジェクト	
上	○	’	
中	○	.	i
下	○	.	



▲《写真1》さて上下にとびはねているのがポンタ（左端）。右端までたどりつけ！



▲《写真2》これは2面。ちょっと息もつけそうにない！一気に進め！

PONTAのプログラム・リスト

```
P0
 10 VAC : PRINT "
    oPONTA!o":A$="o
    ":B$="o":C$="°"
    :D$=B$
 20 GOSUB 80+R:X=1:
    J=0: PRINT "I"+
    $+"I";
 30 PRINT CSR1;$; C
    SRX;A$(J);:M$=
    MID(X,1): IF M$
    =","; IF J=0 TH
    EN 70
 32 IF M$="i"; IF J
    ≠2 THEN 70
 34 IF M$="’"; IF J
    =2 THEN 70
 36 IF M$="."; IF I
    NT(J/2)*2≠J THE
    N 70
 38 J=J+1: IF J>3;J
    =0
 40 IF KEY="1"; IF
    X>1;X=X-1
 45 IF KEY="3";X=X+
    1: IF X>10;R=R+
    1: GOTO 20
 50 IF M$≠"≤" THEN
    30
 60 PRINT CSR1;" CL
    EAR =♦=";: END
 70 PRINT CSRX;"*";
    :L=L+1: IF L<3;
    X=1:J=0: FOR I=
    0 TO 30: NEXT I
    : GOTO 30
 75 PRINT : PRINT "
    GameOver(";R+1;
    ")": GOTO 10
 80 $=" ’.i .’.’":
     RETURN
 81 $=" ’.·’i’·.’":
     RETURN
 82 $=" ’’’·’.’i ":
     RETURN
 83 $=" .’.i.’·.."":
     RETURN
 84 $=" i.·’’’.i ":
     RETURN
 85 $=" .’’i.·’’.":
     RETURN
 86 $=" ’’’...’i ":
     RETURN
 87 $=" .i.’’’.i ":
     RETURN
 88 $=" ...’’’.i ":
     RETURN
 89 $=" byLIST≤♦≥":
     RETURN
```

ミスとなる場合は第1表を見てください。

プログラムについて

かなり，きりつめています。544ステップで，あまりは，まったくありません。改造ですけども，増設RAMがない人は，面データしか変えられません。増設RAMがある人は，めいっぱい，面を増やすなりしてください。そのときは，89行を最後にもってくるように。

最後に

LISTのメンバーを紹介します。私，50音の佐藤と，JISの高橋の2人です。それぞれ，MSXと88MHがありますが，しばらくは，PBとFXでがんばります。

じつは，このPONTA，プログラムを3回も作り直したのです。そのせいで，プログラムもすっきりし，メモリも足りるというわけです。これから投稿する人も，プログラムを作り直してみれば，必ずよくなることだと思いますよ。

たまにはこういうアクション・パズルもいいんではないでしょうか。

《第2表》変数表

A$ ｝ポンタのキャラ	J……ジャンプ・カウンタ	S ｝なし
B$ ｝ポンタのキャラ	K……なし	T ｝なし
C$ ｝ポンタのキャラ	L……ポンタLEFT	U ｝なし
D$ ｝ポンタのキャラ	M$…Miss判定用	V ｝なし
E ｝なし	N……なし	W ｝なし
F ｝なし	O ｝なし	X…ポンタの座標
G ｝なし	P ｝なし	Y ｝なし
H ｝なし	Q ｝なし	Z ｝なし
I……ループ用	R……ラウンド	$…面データ

★遊ぶヒマがない！昼はミスタードー○ツでバイトし，夜は定時制高校に通うという生活をしているのです。おかげでパソコンもいじれないし，ゲームもできん。まじめだなー。（広島市・みやくん17才）……【編：がんばって！】

PB-100/110+増設RAM用

ピー シー ジー
P·C·G

斉藤 奨

★内 容

ジャンケン・パズルゲームなのですよー。

★遊びかた

目的は自分（はじめは画面の左にでる）を動かして，ドア（■）まで行くことです。

キャラクターは，Gがグー，Cがチョキ，Pがパーになっています。自分より弱いキャラクターのところに行くと，勝って，そこを通れるようになりますが，あいこや負けの場合は通れません。

？を取ると，自分のキャラクターがG→C→Pの順に変化します。また，↑のあるところでは，[8]キーで上にあがれ，↓のところでは[2]キーで下にさがります。何もないところはそのまま下に落ちます。階の表示は，角度表示で行なわれていて，上と下はつながっています。左右へは，[4]と[6]のキーで移動しますが，Iが進行方向にある場合などは，だめです。

ミスになる場合は，下の階でなにもないところに落ちたとき，[G]キーでギブアップしたとき，時間がかかりすぎたときです。

全10面で，コンティーニューもできます。

▲《写真1》突然ですが2面です。とにかくジャンケンに勝ってドアへ急げ！

▲《写真2》3面の最初の面。？マークを取ると自分はG→C→Pと変わっていくぞ

P・C・Gのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "   P·C·G
     ";:GOSUB #9:PRI
     NT "TOP";H;:GOS
     UB #9
  20 S=0:R=1:M=3:A$=
     "G":B$="C":C$="
     P":Z=0
  30 PRINT :PRINT "R
     OUND";R;:GOSUB
     #9:PRINT "SCORE
     ";S;:GOSUB #9
  40 PRINT "LEFT ";:
     FOR I=1 TO M:PR
     INT " ";A$(I-1)
     ;:NEXT I:GOSUB
     #9
  50 GOSUB #1:X=1:Y=
     0:T=99:IF R≥5;T
     =140
 100 PRINT CSR 0;"["
     ;MID(Y*10+1,10)
     ;"]";CSR X;A$(Z
     );:MODE Y+4
 110 IF T=10;PRINT C
     SR 3;"Hurry!";:
     GOSUB #9:T=T-1:
     GOTO 100
 120 T=T-1:IF T≤0 TH
     EN 500
 130 G=0:Q$=MID(Y*10
     +X,1):IF Q$="■"
      THEN 600
 140 IF Q$=" ";Y=Y-1
     :IF Y<0 THEN 50
     0
 150 IF Q$=" " THEN
     100
 160 IF Q$="?";Z=Z+1
     :IF Z=3;Z=0
 170 IF Q$="?";GOSUB
      #2
 180 IF KEY="6";IF X
     ≠10;L=1:GOSUB #
     3
 190 IF KEY="4";IF X
     ≠1;L=-1:GOSUB #
     3
 200 IF KEY="8";IF Q
     $="↑";Y=Y+1:IF
     Y=3;Y=0
 210 IF KEY="2";IF Q
     $="↓";Y=Y-1:IF
     Y<0;Y=2
 220 IF KEY="G";G=1
 230 IF G≠1 THEN 100
 500 FOR I=0 TO 20:P
     RINT CSR X;"+";
     CSR X;"x";:NEXT
      I:GOSUB #9
 510 IF G=1;PRINT "
     YOU BAKA !";:GO
     SUB #9
 520 IF T≤0;PRINT "
      TIME UP!";:GOS
     UB #9
 530 IF Y<0;PRINT "
     YOU FeLL !";:GO
     SUB #9
 540 M=M-1:IF M≥1 TH
     EN 30
 550 PRINT " GAME OV
     ER!";:GOSUB #9:
     PRINT "SCORE";S
     ;
 560 IF S>H;H=S:PRIN
     T " HI";
 570 GOSUB #9:PRINT
     " CONT ? [Y]";
 580 IF KEY="" THEN
     580
 590 IF KEY="Y";S=0:
     M=3:GOTO 30
 595 PRINT :PRINT "
      G°od By!":END
 600 GOSUB #9:PRINT
     " NICE CLEAR";:
     GOSUB #9
 605 IF R=5;IF M≤2;M
     =M+1
 610 PRINT "BONUS";T
     *10;:GOSUB #9:S
     =S+T*10:R=R+1:I
     F R≠11 THEN 30
 620 PRINT " ALL CLE
     AR!";CSR 11;" B
     ONUS";M*1E4;:GO
     SUB #9
 630 S=S+1E4:GOTO 55
     0

P1
   1 GOTO R*10
  10 $="________G■":
     Z=2:RETURN
  20 $="_↑ _G↑C__↑?↓
     _ ?↓_GI■":Z=1:R
     ETURN
  30 $="_?↓   ?↑
      _↑  _P↑??_ __↑
      ■":RETURN
  40 $="_↓_↑   _C■?↓
      ↓GP↑   ?↓ ??__
      ◆◆":Z=2:RETURN
  50 $="?↑?____P_↑?↑
     ?I↑↓_C__?↑?I↓__
     PG■":Z=2:RETURN
  60 $="_↓  ____↓ __
     _↓↓↑I__■ _ ___
     I_I":RETURN
  70 $="_↑CGPPGPC■?↓
     ???????? ":Z=0:
     RETURN
  80 $="↑I?I?I__P■__
     ↓_↓_↓_?? ":RETU
     RN
  90 $="↑ ?↑ P↑?_ _↓
      ↑  ↑_C■?_C_G _
     _ ":Z=1:RETURN
 100 $="_↑????I_C■?↑
     ↓GC↑I↓_↑?↓P?I↓?
     GG↓":Z=0:RETURN

P2
  10 S=S+(R+Y+M)*10
  20 IF X=1;IF Y=0;$
     ="_"+MID(2):RET
     URN
  30 IF X=10;IF Y=2;
     $=MID(1,29)+"_"
     :RETURN
  40 $=MID(1,Y*10+X-
     1)+"_"+MID(Y*10
     +X+1):RETURN

P3
  10 IF MID(Y*10+X+L
     ,1)="I";RETURN
  20 X=X+L:Q$=MID(Y*
     10+X,1):IF Q$≠"
     G";IF Q$≠"C";IF
      Q$≠"P";RETURN
  30 IF Q$="G";IF Z=
     2 THEN #2
  40 IF Q$="C";IF Z=
     0 THEN #2
  50 IF Q$="P";IF Z=
     1 THEN #2
  60 X=X-L:RETURN

P9
  10 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I:PRINT :R
     ETURN
```

《第1表》変数表

A＄，B＄，C＄	ジャンケンのキャラ
H	ハイスコア
I	ループ
L	自分の向き
M	自分の残り
Q＄	自分の場所
R	面
S	スコア
T	タイム
X，Y	自分の座標
Z	自分のキャラ

★先日，電波新聞社の前を通った。“ドカーン”と爆発音がした。もしかして？（和歌山市・薮田靖人16才）……【影：♪もしかして，私のほかにもだれか〜。編：ごまかしてもだめですよ。また1台パソコンがおじゃんに。】

PC-1245用

墓(はか)

劉



ストーリー

君は，餓鬼という亡者に食べさせるため，死人の魂を毎日与えなければいけない！

遊びかた

君は，この吸血コウモリのいる墓場で，魂を集めなければならないのです。DEF A でスタート。4 6 で左右，0 でパンチをします。パンチで墓を壊すと魂がでてくるので，取ってください。１日目は二つ，２日目は三つと餓鬼は魂をだんだん多く要求してきます。

吸血コウモリにつかまると，１人死にますが，パンチで倒すことができます。あとは，朝になると，その日の魂がとどかなかったということで死んでしまいます。時間は表示されませんが，朝に近づくと警報がなります。

墓のプログラム・リスト

```
1:FOR J=1 TO 15: NEXT
  J: RETURN
2:"A" RANDOM :W=&F800,
  X=&F868,V=4576,S=0,M
  =1,P=3
3:PAUSE "      HAKA":
  WAIT 0: PAUSE " HI-S
  C : ";E: PAUSE " NAM
  E : ";F$
5:"Z"G=8,H=2,L=0,O=5,A
  = RND 10,B= RND 10,T
  =40-2M,D=1,C=1
6:PRINT "I            I"
  : IF P>0 GOSUB 8
7:GOTO 10
8:CALL V: FOR Z=1 TO P
  : POKE X+5Z,72,100,3
  1,100,72: NEXT Z:
  RETURN
10:CALL V:K$= INKEY$ :
   IF K$="" THEN 30
12:POKE W+5G,0,0,0,0,0
15:IF K$="4" LET G=G-1,
   H=2: IF G<1 LET G=10
20:IF K$="6" LET G=G+1,
   H=1: IF G>10 LET G=1
25:IF INKEY$ ="0" GOSUB
   100
30:IF H=1 POKE W+5G,88,
   72,127,43,108: GOTO
   40
35:POKE W+5G,108,43,127
   ,72,88
40:FOR I=1 TO 2: IF A(2
   +I)=2 AND A(I)=G LET
   L=L+1,S=S+100,A(I)=
   RND 10,A(2+I)=1:
   CALL &6F31: CALL V:
   IF L=M+1 GOTO 160
45:IF A(2+I)=1 POKE W+5
   A(I),96,127,127,127,
   96: GOTO 52
48:POKE W+5A(I),0,0,0,0
   ,0
50:N= RND 3:A(I)=A(I)+(
   N=1 AND A(I)<10)-(N=
   2 AND A(I)>1): POKE
   W+5A(I),7,5,7,2,1
52:NEXT I
55:POKE W+5O,0,0,0,0,0:
   N= RND 3:O=O+(N=1
   AND O<11)-(N=2 AND O
   >0): POKE W+5O,24,12
   ,16,12,24
60:IF G=0 GOTO 130
65:IF T<10 CALL V+2:
   CALL V
70:IF T<1 GOTO 130
75:T=T-1: GOTO 10
100:CALL V: IF H=1 POKE
    W+5G,64,40,31,107,8:
    N=1
105:IF H=2 POKE W+5G,8,1
    07,31,40,64:N=-1
110:IF G+N=O CALL &6F41:
    CALL V: POKE W+5O,48
    ,96,16,96,48: GOSUB
    1: POKE W+5O,0,0,0,0
    ,0:S=S+50:O= RND 2:
    IF O=1 LET O=9
115:FOR I=1 TO 2: IF A(2
    +I)=1 AND G+N=A(I)
    CALL &6F41: CALL V:
    POKE W+5A(I),7,5,7,2
    ,1:A(2+I)=2
120:NEXT I: RETURN
130:POKE W+5G,120,66,117
    ,101,98: GOSUB 1:
    FOR I=1 TO 8: CALL V
    +2: CALL V: NEXT I
135:PAUSE " SCORE : ";S:
    PRINT "": IF P<1
    THEN 150
138:GOSUB 8: POKE W+5G,1
    20,64,112,96,96:
    GOSUB 1
140:FOR I=G TO 11: POKE
    W+5I,1,2,7,5,7:
    GOSUB 1: POKE W+5I,0
    ,0,0,0,0: NEXT I
142:FOR I=3 TO 1 STEP -1
    : POKE X+5I,7,5,7,2,
    1: GOSUB 1: POKE X+5
    I,0,0,0,0,0: NEXT I
145:POKE X+5,88,72,127,4
    3,108: GOSUB 1:P=P-1
    : GOTO 5
150:PAUSE ">> GAME  OVER
     <<": WAIT : PRINT "
     SCORE : ";S: GOTO 1
    70
160:S=S+10T: PAUSE "> ";
    M;"DAY CLEAR! <":
    PAUSE " SCORE : ";S:
    M=M+1
165:PAUSE " NEXT DAY ...
    ": GOTO 5
170:IF E<S PAUSE ">> HIG
    H-SCORE <<": INPUT "
    NAME (7) ";F$:E=S
175:WAIT 0: PRINT "REPLA
    Y (Y/N) ???": CALL V
    : POKE X,96,96,112,6
    4,120,7,5,7,2,1
180:IF INKEY$ ="Y" POKE
    X,88,72,127,43,108,0
    ,0,0,0,0: FOR I=1 TO
    10: NEXT I: GOTO 2
185:IF INKEY$ ="N" END
190:GOTO 180
```

夜はだんだん短くなってきます（夏に近づくらしい？）。４人死ぬと，ゲーム・オーバーです。がんばってください。ちなみに自分のハイスコアは4,690点です。

もし途中でＥＲＲＯＲ５がでたら，DEF Z ではじめてください。

最後に

日が進むと，だんだんきつくなって大変でしょうが，時間もスコアに入るので，早めにクリアしましょう。最近，パソコンを買ったので，ポケコンをさわるのが少なくなってきました。しかし，ゲームは投稿するぞ！

《第１表》変数表

A，B	墓の位置	L	魂を取った数
C，D	墓の状態	N	乱数用
E	ハイスコア	M	日数
F＄	ハイスコアの人の名前	O	コウモリの位置
G	自分の位置	P	自分の数
H	自分の向き	S	スコア
Z，I，J	ループ用	T	時間
K＄	キー入力用	V，W，X	固定変数

▲《写真１》吸血コウモリのいる墓場で，魂を集めるのだ

▲《写真２》墓をパンチで壊すとホラ魂がでてくるぞ

▲《写真３》吸血コウモリにつかまると死んじゃうよ

★遠足で海岸に行きます。そこには，うみうしがいると，先生に聞きました。影さん，いっしょに経験値をかせぎに行こう。(東京都目黒区・**ブルーウィザード・ギル13才**)……**【編：ナベかぶってどこ行くんですか？】**

PC-1500用

ファンタジー・ワールド

EWE



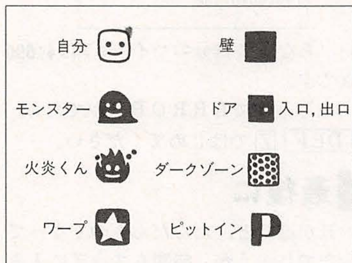
●ストーリー

あなた(Nikoちゃん)は，朝，目がさめると魔法の国にいた。おばけや炎をかいくぐって，時間内に，無事出口に行くことができるだろうか？

●遊びかた

よーするに，ワープやテクニックを使って，Nikoちゃんを出口まで導けばいいわけです。操作方法はテンキーの[8][2][4][6]です。

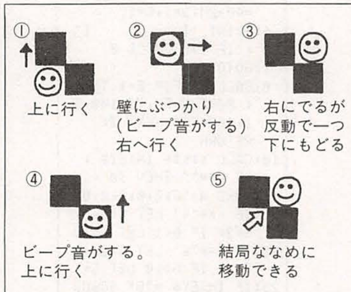
・モンスターにとりつかれるとタイムが30減る。
・壁にぶつかるとタイムが8減る。
・火炎くんに焼かれるとタイムが20減る。
・普通にしているとタイムが1減る。
・0になるとゲーム・オーバーです。
・P（ピットイン）で休むと，タイムが最大1020まで増えます。



《第1図》キャラクター

★テクニックその1

壁にぶつかる反動を利用して，ななめに通りぬける。



この他にもいろいろなパターンで壁がななめにぬけられます。

★テクニックその2

ワープはだいたいでるところが決まっている(左のほうにあるとき)。

★テクニックその3

Pに入ってタイムを増やす。
※左側からはPに入れません。

●改造のアドバイス

○タイムをもっと増やしたい人は，20行のT＝450を大きくするか，200行のT＝T＋21－(T>999)＊21の21と999を大きくする。

《第1表》変数表

F＄……火炎くんのキャラクター
M＄……モンスターのキャラクター
G＄……壁の両端のカベのキャラクター
L，R…壁の左右判定
X………左右の移動
Y，Y1…上下の移置
T………タイム
J………ドット判定用

《第2表》迷路データ

0…通路	4…ダークゾーン
1…壁	5…Pit
2…ワープ	6…火炎くん
3…ドア	

※Tが5ケタになるとエラーがでるよん。
○迷路のデータは，WORLD4まで付けました。自分で作っちゃおーなんて思う人はやってください。ただし，右はしの列にワープを付けたい人は多少の改造が必要になります。

●最後に

リスト1はWORLD1の迷路です。クリアできた人は999行～1009行を**リスト2～4**のWORLD2～4の迷路データに打ち込み変えてください。

《リスト1》ファンタジー・ワールド(WORLD1)のプログラム・リスト

```
 1:GOTO "A"
 3:GPRINT "000000
   00000000":
   RETURN
 4:GPRINT "7F7F7F
   7F7F7F7F":
   RETURN
 5:GPRINT "1B4361
   6061431B":
   RETURN
 6:GPRINT "003E3E
   3E363E00":
   RETURN
 7:GPRINT "552A55
   2A552A55":
   RETURN
 8:GPRINT "007F7F
   1111110E":
   RETURN
10:K=K+1-(K>3)*4:
   GPRINT F$(K):
   RETURN
20:"A"CLEAR :
   RANDOM :DIM F$
   (4):WAIT 0:X=2
   :Y=10:K=1:T=45
   0
25:F$(1)="552A552
   A552A55":F$(2)
   ="214A74787D22
   15":F$(3)="563
   8747E777C31"
30:F$(4)=F$(2):M$
   ="7E6F5B5F5B6F
   7E":G$="7F3636
   365B5B7F"
40:PAUSE "  This
   is MAGICAL-LAN
   D":PAUSE :
   PAUSE
45:CLS :PAUSE :
   PAUSE "    Can
    you escape ??
   ":PAUSE :PAUSE
   :CLS
50:Y1=Y
52:I$=INKEY$
53:IF L=1THEN 55
54:IF I$="4"LET X
   =X-1+(X<2)
```



▲《写真1》WORLD1。さて時間内に出口を見つけるんだ！



▲《写真2》おっ！出口があった。しかし壁が！フロア8からまわり込め！

★影さんに，ファンタスティックなかおりをさしあげましょう。においますか？トイレのにおいと，にぎりっぺ。
(山口県美弥市・もうろくじじい13才)……【影：本当ににぎりっぺをかまされると困るので載せてあげました。】

```
55:IF R=1THEN 57
56:IF I$="6"LET X
   =X+1-(X>9)
57:IF I$="8"LET Y
   =Y-1+(Y<1)
58:IF I$="2"LET Y
   =Y+1-(Y>9)
59:GCURSOR 0:
   GPRINT G$:
   GCURSOR 77:
   GPRINT G$
60:CURSOR 14:
   PRINT "flr";
   USING ;10-Y;":
   t";USING "####
   #";T
70:T=T-1:BEEP 1,2
   00,1
80:GCURSOR X*7:
   GPRINT "3E4155
   5155413E"
90:RESTORE Y+999
100:FOR I=1TO 10:
   GCURSOR I*7
110:READ A
120:ON A+1GOSUB 3,
   4,5,6,7,8,10
130:NEXT I
140:R=RND 3:IF R=1
   LET V=RND 10:
   GCURSOR V*7:
   GPRINT M$
150:L=0:R=0:J=X*7+
   4
160:IF POINT (J+4)
   =127LET R=1
170:IF POINT (J-5)
   =127LET L=1
180:IF POINT J=127
   LET Y=Y1:BEEP
   2,200,30:T=T-8
190:IF POINT J=97
   LET Y=RND (10-
   X):X=RND (9-Y)
   :FOR I=100TO 4
   0STEP -1:BEEP
   1,I,2:NEXT I
200:IF POINT J=17
   LET T=T+21-(T>
   999)*21:BEEP 3
   ,58,2
210:IF V=XBEEP 3,2
   10,5:T=T-30:
   GCURSOR V*7:
   GPRINT M$
220:IF POINT (J-3)
   =56LET T=T-20:
   BEEP 5,1,1
230:IF POINT J=85
   LET T=T-5:BEEP
   2,255,1
240:IF T<1THEN 300
   0
250:IF X=10AND Y=1
   THEN 2000
300:GOTO 50
999:DATA 1,1,1,1,1
   ,1,1,1,1,1
1000:DATA 2,1,1,6
   ,1,2,1,0,1,3
1001:DATA 0,0,1,4
   ,4,4,1,0,0,0
1002:DATA 1,0,1,1
   ,1,1,5,2,0,0
1003:DATA 6,6,6,6
   ,6,1,5,1,1,1
1004:DATA 1,1,1,1
   ,0,1,1,0,0,0
1005:DATA 1,0,0,0
   ,0,1,0,0,1,0
1006:DATA 0,0,1,0
   ,1,0,0,1,4,1
1007:DATA 0,1,0,0
   ,0,1,0,1,4,1
1008:DATA 2,0,0,1
   ,0,1,0,1,4,1
1009:DATA 1,3,1,0
   ,0,2,0,2,6,1
1500:DATA 1,65,40
   0,3,65,80,1,
   75,90,1,85,8
   5,1,75,100,1
   ,58,130,1,65
   ,600
2000:RESTORE 1500
   :WAIT 90:
   PRINT
2010:FOR I=1TO 7:
   READ A,B,C:
   BEEP A,B,C:
   NEXT I
2020:CLS :PRINT "
      CONGRATU
   RATIONS !!":
   PRINT
2030:CLS :PAUSE :
   PRINT " YOU
    ESCAPED THI
   S WORLD":
   PRINT
2040:CLS :PAUSE :
   PRINT " Chal
   lenge next W
   ORLD ...":
   PRINT
2050:GOTO 3010
3000:BEEP 1,240,3
   00:WAIT 6:
   PRINT :BEEP
   1,255,300:
   PRINT :BEEP
   1,240,350
3010:CLS :PAUSE :
   PAUSE "    T
   hanks the en
   d":PAUSE :
   PAUSE :END
```

《リスト2》WORLD2の迷路データ

```
999:DATA 1,1,1,1,6
   ,6,6,1,6,1
1000:DATA 5,1,0,0
   ,1,2,1,0,2,3
1001:DATA 2,1,0,1
   ,1,1,0,0,1,0
1002:DATA 0,0,1,1
   ,5,6,1,0,1,0
1003:DATA 1,0,0,0
   ,6,6,6,0,1,0
1004:DATA 0,0,2,1
   ,1,0,0,1,1,1
1005:DATA 1,1,1,1
   ,1,1,1,1,5,1
1006:DATA 2,4,4,4
   ,4,4,1,1,5,6
1007:DATA 1,2,1,4
   ,4,1,2,1,1,6
1008:DATA 6,1,6,1
   ,1,6,1,6,6,6
1009:DATA 2,3,1,5
   ,1,6,6,6,6,6
```

《リスト3》WORLD3の迷路データ

```
999:DATA 6,6,6,6,6
   ,6,6,5,1,1
1000:DATA 6,1,1,1
   ,1,1,6,6,1,3
1001:DATA 6,6,6,6
   ,6,1,1,1,1,0
1002:DATA 1,1,1,0
   ,2,1,4,4,1,1
1003:DATA 6,6,1,0
   ,1,1,4,4,4,4
1004:DATA 1,1,4,1
   ,0,0,0,1,4,1
1005:DATA 4,4,4,1
   ,0,1,0,1,4,4
1006:DATA 1,1,1,0
   ,1,2,1,0,1,1
1007:DATA 1,5,1,0
   ,0,1,0,1,0,5
1008:DATA 1,2,1,4
   ,4,4,4,4,2,5
1009:DATA 2,3,2,1
   ,1,1,1,6,6,6
```

《リスト4》WORLD4の迷路データ

```
999:DATA 1,1,1,1,1
   ,6,1,1,1,1
1000:DATA 4,4,1,1
   ,6,1,2,1,2,3
1001:DATA 4,1,4,1
   ,6,1,4,1,2,1
1002:DATA 4,1,4,1
   ,6,1,1,1,2,1
1003:DATA 4,1,4,1
   ,6,1,1,1,1,4
1004:DATA 4,1,6,1
   ,6,1,6,1,6,6
1005:DATA 4,1,4,1
   ,6,1,6,6,1,1
1006:DATA 4,1,4,1
   ,6,1,6,6,1,1
1007:DATA 4,1,4,4
   ,1,6,1,1,1,1
1008:DATA 4,1,2,1
   ,5,1,6,1,0,1
1009:DATA 4,3,1,1
   ,1,2,1,6,1,5
```


★僕がつけた先生のアダ名……社会の先生「水爆頭」音楽の先生「ムーミンパパ」英語の先生「ずんぐりむっくり」国語の先生「中性」。(京都府八幡市・**モータカバ12才**)……【**影**：ジャラジャラ……，先生のアダ名大賞は‼】



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You 先生がそれぞれのプログラムについて批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には**①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

♪ファミコン♪

愛戦士ニコル

—1面BGM— ©コナミ

YK-2

突然ですがPart 2…

今，私はコナミの「コンバット・スクール」にはまっているのです。なによりもあの音声合成が妙に気にいってしまったからです。

しかし，やりこんでいるわりにはどーもうまくならない。ボートの面が越えられないのだ～，どーしても。それもそのはず，私がよく行く立川のゲーム・センターのそれは，なんとハードランクだったからだ～（地元豊田のゲーム・センターは先月号で思わず言っちゃったこともあり，あまり行ってない)。

そこで，イージーランクに挑戦したら射撃の3までいったゾ（あまり自慢になんないか…)。

というわけで今月もコナミのニコル。今回は1面のBGMにトライだぁG7！（古いか）

テクニックとアドバイス…

テクニックはありません。じつのところ，BASICでできるテクニックは私とYu-Yon君でほとんど使ってしまったので，これといったものがないのが現状なのです。OPNをOSを通さずに直接いじることができれば，もっとイロイロなテクニックを使うことができるんだけど…。

プログラムの説明…

プログラムの構造はいつもと同じです。別に変わったところはありません。しっかりとリストを見ながら正確に打ち込んでください。

♬ ♬ ♬

お便りコーナー！

Q　こんにちは，YK－2さん。じつは今，X1で「SPLASH WAVE」を作っているのですが，イントロの手をたたく音(「パッパパン」っていうやつ)がどうしてもできないのです。ノイズを使っても，手をたたく音ではなく，顔をたたく音になってしまうのです。88SRのPSGでいいです。サンプルとまでぜいたくはいいません。ヒントぐらい教えてください。

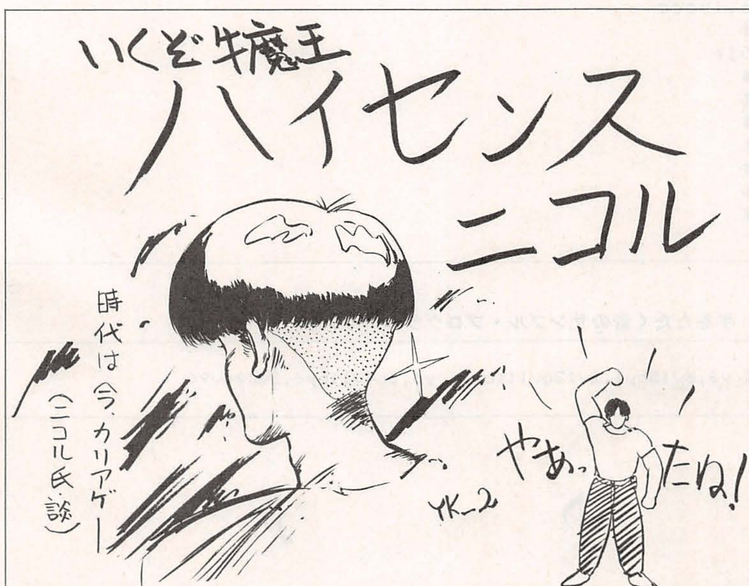
ところでYu-Youさんの「SPLASH WAVE」には拍手の音が入ってるんですか？

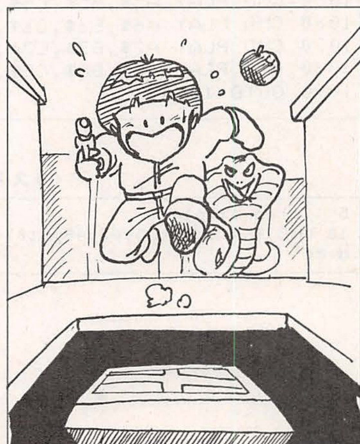
(北海道標津郡・多部田造二君14才)

A　なによりもぜいたくをいわない，その態度が気に入ったぞ，ブラボー！　あんまりいいデキではないけど，手をたたく音のサンプルを一つ作っておいたよ(**リスト2**)。ところで，Yu-You君のことは彼に直接聞いてみた。

Yu-You：あの音は入ってないよー。パパンがパン！

…だそうです。





★牛乳を口にめいっぱいふくんで，OFコーナーを続み切ることができるかな？（兵庫県揖保郡・タコ3．16才）
……【影：ブハーッ！編：読みはじめる前からはきださないでください。影：いや，熱かったもんで。編：？】

《リスト1》愛戦士ニコルの1面BGMのプログラム・リスト

```
1 '   アイセンシ2
10 '   ニコル 1メン bgm
20 '
30 NEW CMD:POKE &HE21A,206:CMD STOPM
40 '
50 A1B$="frf>f<ff":A1C$=A1B$+A1B$+A1B$+A1B$:A1$="t128 l16 o5 v13 @44 y140,7 y48,
5y52,3"+A1C$
60 C1$="t128l16o5v12@31 q7 y98,0 y102,0 y106,0 y110,0 y138,10frffff frffff e-re-
e-e-e- drd<b-b-b->
70 B1B$="crcccc":B1C$=B1B$+B1B$+B1B$+B1B$:B1$="t128l16o5v11@28o5"+B1C$
80 D1$="t128l16y7,49s9m1300y6,0"+B1B$+B1B$+B1B$+"y6,10"+B1B$
90 '
100 A2$="o5@57y60,2f&frg&gra&arb-ab-arf>c&c&c&c&crcrf
110 C2B$="f&fr":C2$=C2$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$+C2B$
120 B2$="@28y60,2q6"+A1B$+A1B$+"frc<b-ab-a&afar>c
130 D2B$="y6,0c8ry6,10c8r":D2$=D2B$+D2B$+D2B$+D2B$
140 '
150 A3$="f&f&fre-d<b-&b-&b-&b-&b-rb-&b-r>c&crd-&d-re-&e-
160 C3B$="e-&e-r":C3$=C3B$+C3B$+C3B$+C3B$+"d&drd&drd-&d-re-&e-
170 B3B$="e-re->e-<e-e-":B3$=B3B$+B3B$+"drd>d<dd a-fa-b-gb-
180 D3$=D2B$+D2B$+D2B$+"y6,10cccccc"
190 '
200 B4$="c&cr c&cr f&fr gfg frc a&a&a&a&ar ar>c
210 '
220 A5$="f&f&fr e-d<b-&b-rb->cd c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c
230 C5$="e-&e-re-&e-r <b-&b-rb-&b-r> c&crc&crc&cr>c&cr
240 B5$="c&c&crc<b-f&frfrag&g&grfg>c&c&c&c&c
250 D5$=D2B$+D2B$+D2B$+"y6,10crrccc
260 '
270 A6$="@48o5 y52,10 y60,8 v15d&d&d&d&dr e&er f&frfr cc&c&c&c&c&c&c&cr c&cr<a->
ce-d&dr<b->dffec>c&c&c&c&c&c&c&c<
280 C6B$="b-b-b->b-<b-b-":C6C$="fff>c<ff"
290 C6$="<<"+C6B$+C6B$+">"+C6C$+C6C$+"a-a-a->c<a-a-b-b-b->d<b-b- ccc>c<cc ccc>c<
cc
300 D6B$="m1000y6,0crcy6,10cy6,0cc":D6$=D6B$+D6B$+D6B$+D6B$+D6B$+D6B$+D6B$+D6B$
310 B6$="q8b-rb-b-b-b- b-rb-b-b-b- araaaa araaaa a-ra-a-a-a- b-rb-b-b-b- dc<g>g&
grfefec<g
320 '
330 A7$="d-&d-re-&e-rf&frgfga-re-e-&e-&e-&e-&e-ra-ga-
340 C7B$="d-d-d->d-<d-d-":C7C$="a-a-a->a-<a-a-":C7$=C7B$+C7B$+"<"+C7C$+C7C$
350 B7$="a-&a-r>c&crd-&d-re-&e-re-r<a-a-&a-&a-&a-&a-r>e-e-e-
355 D7B$="y6,0cccy6,10cy6,0cc":D7$=D7B$+D7B$+D7B$+D7B$
360 '
370 A8$="b-rff&f&f&f&frb-fb->c&cr<cccc8ccde
380 C8$="b-b-b->b-<b-b-b-b-b->b-<b-b->ccc>c&c&c<b-&b-&b-g&g&g
390 B8$="f&fdd&dr<b-&b-f>fdfe&e<ggggg8gggg
400 D8$=D7B$+D7B$+D7B$+"cccy6,10ccc
1000 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
1010 CMD PLAY A1C$,B1C$,C1$,D1$
1020 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$
1030 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
1040 CMD PLAY A2$,B4$,C2$,D2$
1050 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$
1060 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$
1070 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$
1080 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$
1090 GOTO 1000
```

《リスト2》手をたたく音のサンプル・プログラム・リスト

```
5 ' clap sample
10 CMD PLAY,,,"t250y7,48y6,0l64o4 y6,6v15by6,2v13gv11<bv9g y6,6o4v11by6,2v10cv9<
gv8c
```



★ボツとは，我々に修業の時間を与え，さらに読者のレベルを向上させるものだと，私は悟りました。ネ，そうでしょ編さん。（東京都中野区・ＮＡＮＴＡ17才）……**【影：♪は～る～こうろうの～。編：荒城の月でしょ。】**

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

X68000用

♪ビデオゲーム♪

ダライアス
DARIUS

—各面クリアのテーマ—　©タイトー

Yu-You

こんにちは

突然ですが，X68000買いました(!?)。そして現在ひ〜こら，ひ〜こら言いながら，今度DEMPAソフトから発売される〝X68000用スペースハリアー〟の音楽を作っています。機会があったらぜひ聞いてください。

それにしても，X68000に載っているYM−2151ってFM音源，すばらしいですネ。最近のアーケード版ゲームには，たいていこのFM音源が使われているんだけれども，何てったってFM8重和音で鳴らせる点がすごい！

じつは，今回のこのテーマ曲，以前88SRでも作ったのです。しかし，そのときのデキを，山下さんや手塚さんに〝祭りばやし〟のようだと言われました。だけど，今度の作品はちがうぞ。今まで88で作っていたときのような苦労（音色切り変え）がまったくいらない。とにかくすごいパソコンですよ。

苦労話

何てったって一番苦労したのは，音色作り。88SRとはパラメータの種類がほとんど同じなので，同じ音色データで演奏すると，同じ音色ができるとばかり思っていました。ですので，この曲を作るときも，最初は88SRで作ったときのデータをそのまま使用したんです。

ところが…。全然ちがう音がするではありませんか‼ 結局，最初から作り直すことにしたのですが，どこをどういじるとどんな音になるのか，全然わからない。そうこうして，やっと音色が完成したのは3時間後でした。

移植のアドバイス

X68000は，他機種とは異なる方法で音楽を鳴らしています。ですので，移植するとき，とまどう人もいると思いますので，X68000のBASICについて，多少説明したいと思います。

X68000には，トラックと呼ばれるものが8本（正確には80本）用意されていて，最初そこにMMLデータを書き込んでおいて，8本のトラック全部にデータを書き込んだあとにM_PLAY文で演奏します。そして，そのトラックに書き込むための命令というのがM_TRKです。音色切り変えについては，あらかじめ@に音色を定義しておいて，MMLコマンド内でそれを使用します。

あと，忘れてはいけないのが，オクターブの上げ下げ。88SRとはちがい，上げるときには〝<〟，下げるときには〝>〟を使用します。あとはだいたいわかると思います。

今月のテクニック

メロディ・ラインは2チャンネル使って演奏されています。そして，それぞれのチャンネルの音色をデチューンさせることにより，エコー効果，コーラス効果をだしました。この効果を使うときのコツは，それぞれの音色のデチューン1（88SRにもついているやつ）を負の最大値，正の最大値にするところです。これは今まで88SRで使っていたWAVEと同じ技法です。

X68000

DARIUS—各面クリアのテーマ—のプログラム・リスト

```
100 m_init()
110 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256]
120 str bd$[256],sd$[256],t1$[256],t2$[256],t3$[256]
130 str t1o$[256],t2o$[256],t3o$[256]
140 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
150 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
160 /*
170 dim char main(4,10)={
180 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        MAIN
190       60, 15,  0,  0, 30,  3,  0, 50,  0,  3,  0,
200 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
210       18,  2,  3,  6,  6, 28,  0,  2,  6,  0,  1,
220       15,  2,  3,  5,  2,  0,  0,  1,  6,  0,  1,
230       10,  2,  3,  6,  2, 30,  0,  2,  6,  0,  0,
240       15,  2,  0,  5,  2,  0,  0,  1,  3,  0,  0}
250 m_vset(1,main)
260 /*
270 dim char sub(4,10)={
280 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        MAIN DT.
```

★焼き肉のとき，たくあんを焼いて食べた。焼き肉のタレをつけると，さらにおいしいですよ。影さんも一ついかがですか？(大阪府高槻市・ナイト2000 12才)……【影：たくあんの入った弁当をあたためて食べるのがいいぞ。】

```
290        60, 15,  0,  0, 50,  5,  0,100,  0,  3,  0,
300 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
310        12,  5,  3,  6,  4, 35,  0,  4,  3,  0,  1,
320        12,  2,  3,  5,  2,  0,  0,  1,  3,  0,  1,
330        10,  2,  3,  6,  2, 30,  0,  2,  3,  0,  0,
340        12,  2,  0,  5,  2,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
350 m_vset(2,sub)
360 /*
370 dim char bass(4,10)={
380 /*     AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        BASS
390        59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410        28, 13, 10,  5,  6, 25,  1,  1,  3,  0,  0,
420        23,  5,  5,  5,  2, 21,  0,  1,  0,  0,  0,
430        25,  5,  3,  5,  3, 22,  3,  0,  0,  0,  0,
440        25,  5,  3,  6,  2,  0,  1,  1,  6,  0,  0}
450 m_vset(3,bass)
460 /*
470 dim char bdrum(4,10)={
480 /*     AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        BASS DRUM
490        60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
500 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
510        31,  0,  0,  6,  0,  2,  0,  0,  0,  0,  0,
520        31, 20, 15,  8, 10, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
530        31, 18, 10,  7,  6, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
540        31, 10, 10,  9,  9,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
550 m_vset(4,bdrum)
560 /*
570 dim char snare(4,10)={
580 /*     AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        SNARE
590        60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
600 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
610        31,  0,  0,  6,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  0,
620        31, 18, 15,  5,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
630        31, 18, 10,  9,  7, 23,  0,  0,  0,  0,  0,
640        31, 10, 10,  9, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
650 m_vset(6,snare)
660 /*
670 dim char sym(4,10)={
680 /*     AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        TRUMPET
690        58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
700 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
710        20, 10,  2,  7,  0, 28,  0,  1,  0,  0,  0,
720        20, 12,  8,  9, 15, 43,  0,  2,  0,  2,  0,
730        23,  3,  8,  8, 10, 40,  0,  1,  0,  0,  0,
740        20,  7,  3,  8,  1,  0,  0,  1,  0,  0,  1}
750 m_vset(8,sym)
760 /*
770 dim char aaa(4,10)={
780 /*     AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        SUB
790        60, 15,  0,  0, 30,  3,  0, 50,  0,  3,  0,
800 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
810        10, 12, 12,  6,  6, 40,  0,  2,  6,  0,  1,
820        10, 13, 13,  5,  2,  0,  0,  1,  6,  0,  1,
830        10, 12, 12,  6,  2, 38,  0,  4,  6,  0,  0,
840         8, 13, 15,  5,  5,  0,  0,  1,  3,  0,  0}
850 m_vset(9,aaa)
860 /*
870 dim char bbb(4,10)={
880 /*     AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        SUB DT.
890        60, 15,  0,  0, 30,  3,  0, 50,  0,  3,  0,
900 /*     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
910        10, 13, 12,  6,  6, 40,  0,  2,  3,  0,  1,
920        10, 13, 13,  5,  2,  0,  0,  1,  3,  0,  1,
930        10, 13, 11,  6,  2, 38,  0,  4,  3,  0,  0,
940         8, 13, 13,  5,  5,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
950 m_vset(10,bbb)
960 /*
970 m_tempo(180)
980 /*
990 /*
1000 a0$="v10l2q8o5@1"
1010 m_trk(1,a0$)
1020 a0$="d2.l12d>a<dg&gf+&f+2.r1r1
1030 m_trk(1,a0$+a0$)
1040 a0$="l4f+6b<d>f+12b6<d4f+4f+12e4d4e6f+4c+4e12f+6c+12&c+1>
1050 a1$="l4f+6b<d>f+12b6<d4f+4f+12e4d4g4&g6a4&a12g4e4&e6c+12&c+2
1060 m_trk(1,a0$+a1$)
```

★7月号の「ＳＤＩ」の記事は，ゲームのおもしろさを紹介する中で，平和的な考えをチラリと見せていたのに感激しました。響さん，これからもいい記事お願いします。(埼玉県行田市・Yo-Yoh 14才)……**【響：ははーっ。】**

```
1070 /*
1080 /*
1090 a0$="v 814q8o5@2"
1100 m_trk(2,a0$)
1110 a0$="r8d2.112d>a<dg&gf+&f+2.r1r1
1120 m_trk(2,a0$)
1130 a1$="d2.112d>a<dg&gf+&f+2.r1r2.r8
1140 m_trk(2,a1$)
1150 a0$="r1214f+6b<d>f+12b6<d4f+4f+12e4d4e6f+4c+4e12f+6c+12&c+1>
1160 a1$="14f+6b<d>f+12b6<d4f+4f+12e4d4g4&g6a4&a12g4e4&e6c+2
1170 m_trk(2,a0$+a1$)
1180 /*
1190 /*
1200 a0$="v1418q8o6@8"
1210 m_trk(3,a0$)
1220 a0$="r1r2.r12r12c12&c4>b12r12r12r4r6b12&b4a12r12r12r4r4<
1230 m_trk(3,a0$+a0$)
1240 a0$="v 8p2@912o6|:4b<c+de >:|"
1250 m_trk(3,a0$)
1260 /*
1270 /*
1280 a0$="v1418q8o5@8"
1290 m_trk(4,a0$)
1300 a0$="r1r2.r12r12g12&g4g12r12r12r4r6g12&g4e 12r12r12r4r4
1310 m_trk(4,a0$+a0$)
1320 a0$="v 8p1@1012o6|:4b<c+de >:|"
1330 m_trk(4,a0$)
1340 /*
1350 /*
1360 a0$="v1418q8o5@8"
1370 m_trk(5,a0$)
1380 a0$="r1r2.r12r12d12&d4d12r12r12r4r6d12&d4d-12r12r12r4r4
1390 m_trk(5,a0$+a0$)
1400 a0$="|:8r1:|
1410 m_trk(5,a0$)
1420 /*
1430 /*
1440 a0$="v11112q8o3@3"
1450 m_trk(6,a0$)
1460 a0$="|:12d&dd:|d-&d-d-d-&d-d-d->bba&aa<
1470 m_trk(6,a0$+a0$)
1480 a0$=">|:8b&bb:||:8a&aa:||:8g&gg:||:5a&aa:|b&bb<c+&c+c+e&ee"
1490 m_trk(6,a0$)
1500 /*
1510 /*
1520 a0$="@v127132q8o2@4
1530 m_trk(7,a0$)
1540 bd$="b&b-&a&a-
1550 a0$=bd$+"r4."+bd$+"r4.124"+bd$+"148"+bd$+"r4132"+bd$+"r8r6148"+bd$+"r4132"
+bd$+"r8r4r6148"+bd$+"r4132"+bd$+"r8148"+bd$+bd$+bd$+"r4132"
1560 m_trk(7,a0$)
1570 m_trk(7,a0$)
1580 a0$=bd$+"r4."+bd$+"r4.124"+bd$+"148"+bd$+"r4132"+bd$+"r8"+bd$+"r8"
1590 a1$="124"+bd$+"148"+bd$+"r4132"+bd$+"r4."+bd$+"r4."+bd$+"r4."
1600 a2$=bd$+"r4."+bd$+"r4.124"+bd$+"148"+bd$+"r4132"+bd$+"r4."
1610 a3$="|:8"+bd$+"r8:|"
1620 m_trk(7,a0$+a1$)
1630 m_trk(7,a2$+a3$)
1640 /*
1650 /*
1660 a0$="@v127132q8o3@6
1670 m_trk(8,a0$)
1680 sd$="b&b-&a&a-
1690 a0$="r4"+sd$+"r4."+sd$+"r4."+sd$+"r4."+sd$+"r4.r4148"+sd$+sd$+sd$+"132a&a-
&g&g-r8r4r4r4148"+sd$+"r12"+sd$+"132"
1700 m_trk(8,a0$)
1710 m_trk(8,a0$)
1720 a0$="r4"+sd$+"r4."+sd$+"r4."+sd$+"r4."+sd$+"r8"
1730 a1$="r4"+sd$+"r4.148"+sd$+sd$+sd$+"r4132"+sd$+"r4."+sd$+"r8"
1740 a2$="r2.r6148"+sd$+"|:4r12"+sd$+sd$+":|132"
1750 m_trk(8,a0$+a1$)
1760 m_trk(8,a0$+a2$)
1770 /*
1780 /*
1790 m_play(      )
1800 if m_stat()=0 then goto 1790
1810 goto 1800
```

★僕の友人は，マクド○ルドに行っては「あのー，スマイル三つください」と言っては，店の人のひきつった顔を見るのを趣味にしている。（大阪府堺市・**福袋かおるの弟子14才**）……**【影：タダのものはどんどん注文しろ。】**

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

MZ-2500(M25-BASIC)用

♪ビデオゲーム♪

恋(こい)のホットロック

©コナミ

小池　清人

こんにちは！ ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIに載せていただいた小池です。

MZ-2500ユーザーの皆さんの中でも〝せめて，64分音符が使えたらなあ〟なんて思っている方が多いと思います。しかし，喜んでください。何と，MZ-2500でも64分音符(L64)が使えるのです！

それは，どうしたらできるかというと，単にプログラム中に，〝POKE@11，&H19DE，3〟という文を入れておけばいいのです。毎回入れるのがめんどうな人は〝auto-run. m25〟の中にこの文を入れておけば，用は済みます（雑誌に送るときなどは，必ず入れましょうね）。

プログラムについて

さて今回は，〝恋のホットロック〟をお届けしましょう。私のお気に入りの曲なんです。ぜひ入力して聞いてみてください。

これは，レコードを参考にしました。この曲，いろいろな音色を使うので，最初は「どうしようかな」と悩みましたが，内蔵音源をYコマンドで変えるという方法をとりました。ですから，少し音がとぎれてしまうところがありますが，ほとんど気にならないと思います。これはいい曲です。ホント，絶対に入力して聞いてください。オネガイ……。まあ曲については以上です。

テクニック

FM音源の3パートの音色をTONE文を使わずにYコマンドで変えることができますが，（0，1）～（0，6）つまり，オペレータ・マスクからAMDまでのレジスタ番号がわかりません。

㊦ 10 PLAY〝L4CDEFGA B>C<〟,,,〝R2Y176，××〟

これを実行すると，〝CD〟と普通の音でPLAYして〝E〟から後の音を変えてプレイすることができます（普通考えないでしょう！）。

これの応用で，たとえば，シルフィードのように…，

10 PLAY〝C1D1〟,,,〝R2Y××，××R2Y××，××…〟

とすると，〝C1〟を演奏中，〝C2〟分演奏したところで，音のとぎれなしで，ビブラートをかけることができます。同様に，フィードバック・アルゴリズムを変えても，とぎれなしで音が変えられる。これはすごい。FM音源パートで音を変えるのではなく，SSGパートで，Yコマンドを使い，FM音源パートの音色を変えることができる。というのがとてもすごい必殺技なのである（そうでもないかな）。

★　　★

Yu-You先生より一言

ブラ～～ボ～～!! うん，すばらしいぜ。まさかYM－2203でここまで作れたとはおどろいちゃったぜ。2500ユーザーは，絶対に打ち込んでほしいと思います。とにかく，今月の最もブラボーな作品ですので，90点あげましょう。

恋のホットロックのプログラム・リスト

```
 10 '***********************************
 20 '*                                 *
 30 '*   恋のホットロック  (c) Konami    *
 40 '*                                 *
 50 '*   1987/05/12    By  小池  清人    *
 60 '*                                 *
 70 '***********************************
 80 init "crt2:320,200,16":init "crt:80,25,,1":kmode 1:cls 3
 85 symbol (32,40),"恋のホットロック",2,3,10
 90 play init:click off:poke@ 11,&H19DE,3
 100 play "t155@v114@1l8o6q6y80,17y84,17y88,17y92,17","t155@v114@1l8o5q6y81,17y
85,17y89,17y93,17","t155@v120@2l2q6o3y178,61","t155l8s0m1000y7,49y6,13","t155o5s
9","t155o5s9"
 110 play "dr<br>c+4.<a4a>c+<b4gba2&arfab1&b>","erere4.c+4c+ed4c-dc2&cr<a>cd2.c
-d4","r4aaaaffgg4"
 120 play "dr<br>c+4.<a4a>c+<b4gba2&arfab1&b>","erere4.c+4c+ed4c-dc2&cr<a>cd2.c
-d4","r4aaaaffgg4","r1&r1&r1rcccm1500cm3000cm5000cc"
 130 play "@12o5arf+re4.g4gf+rerc+erdd2rc+rdd2","@12o5c+rdrc+4.<b4ba>rc+r<a>c+r
```

★麦茶とポカリ○エットを混ぜて飲んでみてください。おいしいですよ。僕ら卓球部では「ムギポカ」と言っています。(徳島県板野郡・中野公司14才)……【編集長：影くん仕事はどうした！影：ムカポカだけはカンベンを。】

```
<bb2rbrbb2r>","@10y178,64y82,31l8q8aaaaaef+a4aaaaeag4ggggdeg4ggggdeg",string$(8,
"m1000ccm5000c4")
  140 play "arf+re4.g4gf+rerc+erdd2rc+rdd2","c+rdrc+4.<b4ba>rc+r<a>c+r<bb2rbrbb2
r>","l8aaaaaef+a4aaaaeag4ggggdeg4ggggdeg",string$(8,"m1000ccm5000c4")
  150 play "@26y176,51o6f+4f+4ed4e4c+<a2.>","@26y177,51o5a4a4aaa>c+4<ae2.",">d>d
<d>d<d>d<d>d<<a>a<a>a<ab>cc+<",string$(4,"m1000ccm5000c4")
  160 play "rf+f+4f+edec+4a2.","raa4aaaaae>e<",">d>d<d>d<d>d<d>d<<a>a<a>a<ab>cc+
<",string$(4,"m1000ccm5000c4")
  170 play "f+4f+4ed4e4c+<a4.a>c+e","a4a4aaa>c+4<ae4.ea>c+<",">d>d<d>d<d>d<d>d<<
a>a<a>a<ab>cc+<",string$(4,"m1000ccm5000c4")
  180 play "a2a4aa4aaaa","c2d4dc+4c+c+c+c+",">f>f<f>f<g>g<ga4aaaa<",string$(4,"m
1000ccm5000c4")
  190 play "o3@3y80,31y84,31y88,31y92,31aa>c+eg<b+>c+<a","o2@3y81,31y85,31y89,31
y93,31aa>c+eg<b+>c+<a","aa>c+eg<b+>c+<a",string$(2,"m1000ccm5000c4")
  200 play ,,,"m1000ccm5000c4l16m1000y6,0ccccy6,13m5000c4l8"
  210 play "aa>c+eg<b+>c+<a","aa>c+eg<b+>c+<a","aa>c+eg<b+>c+<a",string$(2,"m100
0ccm5000c4")
  220 play ,,,"m1000ccm5000c4l16m1000y6,0ccccy6,13m5000c4l8"
  230 play "aa>c+eg<b+>c+<a&aa>c+eg<b+>c+<a","aa>c+eg<b+>c+<a&aa>c+eg<b+>c+<a","
aa>c+eg<b+>c+<a&aa>c+eg<b+>c+<a",string$(4,"m1000ccm5000c4")
  240 play "q8o4e2g2a2b2<","q8o4a2>c2d2e2<<","aa>c+<a>ccecddf+deeg+e<","m1000ccm
5000c4l16m1000y6,0cccry6,13m5000c4l8m1000ccm3000c4l16ccccl8cc"
  250 play "@03o6q5","@1o5q7y81,17y85,17y89,17y93,17"
  260 play "a<a>g<a>d<g>ga<a>a<a>g<g>d<a>e","ccc<b4bg1>","a1&a1","l4m500cc"
  270 play "a<a>g<a>d<g>ga<a>a<a>g<g>d<a>e","ccc<b4b>d1","a1&a1","cc"
  280 play "a<a>g<a>d<g>ga<a>a<a>g<g>d<a>e","ccc<b4bg1>","f1d2.eg","ccr2cc"
  290 play "a<a>g<a>d<g>ga<a>a<a>g<g>d<a>e","ccc<b4b>d2@03o5q5r4.a>ca<","a1&a1",
"ccccc8m5000c8cm500c8m5000c8c8c8"
  300 play "@03o6q5g4e4dec<g2.a>ca","@1o5q6y81,17y85,17y89,17y93,17bbb>ccccc<bbb
>ccccc<","q6aaaaaaaaaaaaaaaa","m500cm5000cm500c8c8m5000cm500c8c8m5000cm500c8c8m5
000c"
  310 play "g4e4defe2.<a>ca","bbb>ccccc<bbb>ccccc","aaaaaaaaaaaaaaaa","m500cm500
0cm500c8c8m5000cm500c8c8m5000cm500c8c8m5000c"
  320 play "g4e4dec<g2.a>ca","ccc<b4bg1&g4>","ffffffffddddddeg","m500cm5000cm500
c8c8m5000cm500c8c8m5000cm500c8c8m5000c"
  330 play "g4e4defe2.<a>ca","ccc<b4b>d2.<b4b4","aaaaaaaaaaaag4g4","m500c8c8m500
0cm500c8c8m5000cm500c8c8m5000cm500c8c8m5000c"
  340 play "g4e4dec<g2.a>ca","bbb>ccccc<bbb>ccccc<","aaaaaaaaaaaaaaaa","m500cm50
00cm500c8c8m5000cm500cm5000cm500c8c8m5000c"
  350 play "g4e4defe2.<a>ca","bbb>ccccc<bbb>ccccc","aaaaaaaaaaaaaaaa","m500cm500
0cm500c8c8m5000cm500cm5000cm500c8c8m5000c"
  360 play "g4e4dec<g2.a>ca","ccc<b4bg1&g4>","ffffffffddddddeg","m500cm5000cm500
c8c8m5000cm500cm5000cm500c8c8m5000c"
  370 play "g4e4defe","ccc<b4b>d4","aaaaaaaa","m500cm5000cm500c8c8m5000cm500cm50
00cm500c8c8m5000c"
  380 play "a<a>g<g>d<d>gar1a<a>g<g>d<d>ga","o6e4.f4.d1def4.g4.e1cd","l8o4c4.d4.
<g4.ggggggg>d4.e4.<a4.aaaaaab>",,"r1r4g4f8e8d8c8r1r4g4f8e8d8c8","r1r4e4d8c8<b8a8
>r1r4e4d8c8<b8a8>"
  390  play "a<a>g<g>d<d>gar1a<a>g<g>d<d>ga<a>g<g>d<d>d<e>e","e4.f4.d1def4.g4.a4
.b2.","c4.d4.<g4.ggggggg>d4.e4.f4.g2.",,"r1r4g4a8g8f8e8","r1r4e4f8e8d8c8"
  400 V=116:for I=1 to 4
  410 play "@v=v;o6a<a>g<g>d<d>ga<a>a<g>d<d>d<e>ea<a>g<g>d<d>ga<a>a<g>d<d>d<e>e"
,"@v=v;o5a4geab>c+d2.deae2c2d2<b2","@v=v;o3aaaaaaaaffffffffgggggggg>cccc<bbbb"
  420 play "a<a>g<g>d<d>ga<a>a<g>d<d>d<e>ea<a>g<g>d<d>ga<a>a<g>d<d>d<e>e","a4gea
b>c+d2.dega2g2>c2<b2","o3aaaaaaaaffffffffgggggggggggggggg"
  430 V=V-(I+8):next
  440 play wait:symbol (22,100),"もう一度　聞きますか？ ［y／n］",,,13
  450 A$=inkey$
  460 if A$="y" or A$="Y" then 80
  470 if A$="n" or A$="N" then cls 3:end
  480 goto 450
```

MZ-2500



★もしも，このハガキが載ったなら，私は大好きな真弓さんに，自分の気持ちを告白するつもりです。影さんをのぞいた編集部のみなさん，応援してください。(熊本市・**私はＴ＆Ｅぐるいのｓ中生**)……【編：報告待ってます。】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

♪ビデオゲーム♪

カルテット

—ラウンド1〜2 BGM—

合野口　盛史

内　容

僕は，音色がまともに作れないので，86年9月号に載っていたYK－2先生の「カルテット」を移植してみました。

プログラム

カルテットのラウンド1〜2のプログラムです。普通に入力して，RUNすれば，タイトルを描いて，演奏をはじめます。

苦労した点

YK－2先生のPC88のほうは，CMD VOICE COPY文を使っているため，音色を作るのに非常に困りました。BASSは，ハープシコードで作りました。

それから，途中で何回か少し止まるときがあります。

●　●

Yu-You先生より一言

こいつは…？　もしかしてYK－2師匠の作った「カルテット」の移植かな？　う〜ん，なるほど，YK－2師匠に負けないくらい，すばらしく移植されてます。

YK－2：ちなみにこの曲を88で作ったときには，テンポのずれを防ぐために，関係のないところに休符を入れたりしてたんだ。移植するときは，それをうまくはずしてくださいネ!!

と，いうことで，後半のずれがでてきてますネ。でも，よく移植したということで，65点さしあげましょう。

カルテット ラウンド1〜2のBGMプログラム・リスト

```
10 ' QUARETE BGM STAGE 1~2
20 CLEAR 5000:SCREEN 2,2,2:CONSOLE,,,0:CLS
30 FORI=0TO3:KANJI(60+I,70),16,"QUARETE BGM":KANJI(75+I,100),16,"STAGE 1~2"
40 KANJI(110+I,130),6,"SEGA":NEXT:KANJI(114,130),6,"SEGA"
50 AD=&HA000:WR=&HEB4E:FORI=0TO24:READA:POKEAD+I,A:NEXT:POKEWR,0:POKEWR+1,&HA0
60 WR=&HEB50:POKEWR,0:POKEWR+1,&HA0
70 DATA4,36,2,22,30,24,34,0,84,84,84,84,6,8,7,4,2,0,0,0,20,20,36,36,50
80 AD=&HA100:WR=&HEB52:FORI=0TO24:READA:POKEAD+I,A:NEXT:POKEWR,0:POKEWR+1,&HA1
90 DATA10,0,0,0,36,45,18,80,31,31,63,63,18,14,10,10,0,3,4,3,38,38,38,38,32
100 A1$="T155L16V1103C02BB-AA-GG+AA+BV12L2003CC+DD+EFF+GG+V13AA+B04CC+DD+EFF+GG+
AA+B05CC+DD+EFF+GG+AA+B06CC
110 B1$="T155L16V1001A-GF+FEE-EFF+GG+V11L20AA+B02CC+DD+EFF+GG+AA+BV1203CC+DD+EFF
+GG+AA+B04CC+DD+EFF+GG+A
120 D1$="T155L16V902C01BB-AA-GG+AA+BV10L2002CC+DD+EFF+GG+AA+V11B03CC+DD+EFF+GG+A
A+BV1204CC+DD+EFF+GG+AA+B05CC+
130 E1$="T155L16V1001E-DD+CCCCCC+DD+V11L20EFF+GG+AA+BV1202CC+DD+EFF+GG+AA+B03CC+
DD+EFF+V13GG+AA+B04CC+DD+E
140 F1$="T155L16V1003E-DC+C02BB-B03CC+DD+V11L20EFF+GG+AA+B04CC+DD+V12EFF+GG+AA+B
05CC+DD+EFF+GG+AA+B06CC+DD+E
150 A2$="T51D 1T155"
160 B2$="T51B-1T155"
170 E2$="T51F 1T155"
180 A3$="L1605C04AF05D04B-F05C04AF05C04AF05C04AF05D04B-F05E-04B-F05D04B-F05C"
190 A3$=A3$+"04AF05D04B-F05D04B-05"
200 B3$="V12L16R1605C04AF05D04B-F05C04AF05C04AF05C04AF05D04B-F05E-04B-F05D"
210 B3$=B3$+"04B-F05C04AF05D04B-F05"
220 E3$="02V13L16B-1B-1"
230 D3$="L16"
240 A4$="05C04AF05D04B-F05E-04B-F05D04B-F05C04AF05D04B-F05E-04B-F05F04B-F05E-"
250 A4$=A4$+"04B-F05D04B-F05C04A05"
260 B4$="R16C04AF05D04B-F05E-04B-F05D04B-F05C04AF05D04B-F05E-04B-F05F04B-F05E-"
270 B4$=B4$+"04B-F05D04B-F05C"
280 E4$="02V13G1G1"
290 FW$="V14C03V13BV11B-R6404":FX$="V14F+V13FV11EV9DV7D-V5CR32"
300 FY$="V14DV13D-V11CR64"
310 F4$="05C04AF05D04B-F05E-04B-F05D04B-F05C04AF05D04B-F05E-04B-F05F04B-FL6404"
320 F4$=F4$+FW$+FX$+FY$+FW$+"V1105"
330 D4$="SM4000C64R32.R8C64R32.R8C64R32.R8R8.R8.R8R4CCCCCCCC"
340 C5$="T155V12L1603B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-8
350 D5$="L16V15C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.R8."
360 D5$=D5$+"C64R32.R8.C64"
370 C6$="L16G8R8G8R8G8R8G8R8G8R8G8R8G8R8G8"
380 D6$="C64R32.R8. C64R32.R8. C64R32.R8. C64R32.R8. C64R32.R8. C64R32.R8."
390 D6$=D6$+"SM4000CCCCCCCC"
400 X3$="L1606C05AF06D05B-F06C05AF06C05AF06C05AF06D05B-F06E-05B-F06D05B-F06C"
410 X3$=X3$+"05AF06D05B-F06D05B-06"
420 Y3$="V12L16R1606C05AF06D05B-F06C05AF06C05AF06C05AF06D05B-F06E-05B-F06D"
```

★僕んちの犬は，電波新聞社の方角に向かってよくホエル。なぜだろう？(神奈川県横浜市・てぃー次郎15才)……
【編：恋をしているという影さんが，最近横浜のほうに向かってホエるのは，なぜだろう？影：バレタ？】

```
430 DX$="SM2000L16C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.R8.C4C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.R8.
C4
440 CX$="B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-8R8B-B-R16B-B-8"
450 X4$="O6CO5AFO6DO5B-FO6E-O5B-FO6DO5B-FO6CO5AFO6DO5B-FO6E-O5B-FO6FO5B-FO6E-"
460 X4$=X4$+"O5B-FO6DO5B-FO6CO5AO6"
470 Y4$="R16CO5AFO6DO5B-FO6E-O5B-FO6DO5B-FO6CO5AFO6DO5B-FO6E-O5B-FO6FO5B-FO6E-"
480 Y4$=Y4$+"O5B-FO6DO5B-FO6C"
490 C8$="G8R8G8R8GGR16GG8R8G8R8G8R8GGR16GG8"
500 DQ$="SM2000C64R32.R8.C64R32.R8.C64R32.C64R32.R16C64R32.C4":DZ$=DQ$+DQ$
510 C9$="B-8R8B-8R8B-B-R16B-B-8R8B-8R8B-8R8B-B-8B-B-8B-B-"
520 XX$="SM2000C64R32.R8.C4 C64R32.C64R32.R16C64R32.C4"
530 D9$=XX$+XX$
540 CA$="G8GGG8GG GGGG G8GG G8GGG8GG GO4GO3GO4GO3GO4GO3GO4GO3"
550 DA$=XX$+"M4000C64R32.R8.C4C64R32.CC64R32.CC64R32.CC64R32.C"
560 AM$="O5L8A64B-8...AFR8C4D2.DFB-A4B-O6CR8O5G64G+64A16.GF2.R8D":AB$=AM$+"E-16
570 BB$="R16V12"+AM$+"E-16
580 CP$="B-R16B-B-B-R16B-B-":CQ$="DR16DDDR16DD":CR$="E-R16E-E-E-R16E-E-"
590 CB$="O3"+CP$+CP$+"O4"+CQ$+CQ$+CR$+CR$+CR$+"O3E-O4E-O3DO4E-O3DO4DO3CO4C"
600 DP$="SM4000C64R32.R8.C4C64R32.R8.C4":DB$=DP$+DP$+DP$+DP$
610 AM$="O5F4E-B-R8F4O4B-2.R8B-O5":AC$=AM$+"C"
620 BC$="R16"+AM$+"C16"
630 CC$="CR16CCCR16CCCR16CCCR16CCE-R16E-E-E-R16E-E-E-8O5E-8O4E8O5E8"
640 DC$=DP$+DP$
650 AD$="O5E-4.D4O4B-4F2.R8"
660 BD$="R16"+AD$
670 CD$="O4FR16FFFR16FFFFFR16FR16FFFR16FR16FR16FR16FO5FO4DO5DO4E-O5E-O4EO5EO4
680 DD$=DP$+"C8C8C8C8":Z$="C64R32.C64R32."
690 DD$=DD$+Z$+Z$+Z$+Z$
700 AW$="O5A-4F+4FF+R8O6D-4.C4O5B-O6CR8O5B-1":AE$=AW$+"R8"
710 BE$="R16"+AW$+"R16"
720 CE$="L8O3A-O4A-O3F+O4F+O3C+O4C+O3C+O4C+4O5C+O4CO5CO3B-O4B-O5CO3B-4L16B-B-B-8
B-B-B-8B-B-B-O4B-O3B-B-
730 DE$=DP$+DP$+DP$
740 CF$="O3B-R16B-B-B-R16B-B- B-R16B-B-B-R16B-B-
750 DL$="C64R32.C64R32."
760 DF$="M3000L16CC8.C8CCCC"+DL$+DL$+DL$
770 EV$="V14E-V13DV11D-V8C":EF$="R2R8L64O4"+EV$+EV$+"R16R16"+FW$+FW$
780 AG$="R8G16R16F16R16O4B-16R16R8G16R16A16R16B-16R16R8O5D16R16E-16R16"
790 AG$=AG$+"F16R16E-16R16D16R16O4B-16R16O5C2
800 CN$="O4E-R16E-O5E-O4E-R16E-O5E-O4":CM$="O4DR16DO5DO4DR16DO5DO4":CG$="O4"+CN$
+CN$+CN$+CN$+CM$+CM$+CM$+"FFO3B-R16O4CR16CD"
810 DS$="L8R4C4C4C4R4C4C4C4":DG$="M3000"+DS$+DS$
820 BG$="R16"+AG$
830 AH$="O5R8G16R16F16R16O4B-16R16R8G16R16A16R16B-16R16R8O5D16R16E-16R16
840 AH$=AH$+"F16R16F16R16B-16R16A16R16F2"
850 BH$="R16"+AH$
860 CL$="O4FR16FO5FO4FR16FO5FO4":CH$=CN$+CN$+CL$+"O4FO5FR8O4E-O5E-R8O4"+CL$+"FO5
FR8O4E-O5E-R8"
870 DH$=DS$+"R8C8C8C8
880 CI$="O4FE-R8E-R16E-E-E-E-DDO3B-B-O4CC
890 DV$="C64R32.":DI$="L16SM3000"+DV$+"CCC"+DV$+DV$+DV$+DV$+"CC"+DV$+DV$+DV$+DV$
+DV$+DV$
900 EI$="R4L64O4"+EV$+EV$+EV$+EV$+"R8"+FW$+FW$
910 AJ$="V13O5L8R48C4.D2O4B-B-4B-O5C4.FF16."
920 BJ$="V13L8R64O4A4.B-2GG4GA4.B-B-16.."
930 FJ$="L8O4V10FV9FV8F V10FV9FV8FV7F V10FFFFV9FV8FV10FF
940 CJ$="V13O3L16B-R16B-B-B-R16B-B-B-O4B-O3R16B-B-O4DFB-O3B-R16B-B-B-R16B-B-B-O4
B-O3R16B-B-O4E-GB-
950 DO$="C64R32.R8.C8.C64R32.C64R32.C64R32.R16C4":DJ$=DO$+DO$
960 AK$="O5F 4E-D R8E-4D 2.R8O4B-B-O5
970 BK$="O4B-4B-B-R8B-4B-2.R8FF
980 FK$="V10FV9FV10F GR8V10GV8G V10GV9GV8GV7GV6GG V10DD
990 CK$="O3GR16GGGR16GGGO4GR16O3GGO4DFGO3GGR16GGR16GGO4FFO3B-B-O4CCDD
1000 AL$="O5F4E-E-R8D R8D R8C4.CR8O4B-R8O5
1010 BL$="B-4B-B-R8B-R8B-
1020 FL$="V10GV8G V10GGR8GR8GR8V10GV9GV8GV10GR8G
1030 CL$="E-E-R16O5E-R8DE-O4E-GB-O5E-O4E-O5E-DE-O4E-E-R16O5E-R8DE-O4E-O5E-R16E-O
4E-O5E-DE-
1040 AM$="O5D2R8E-DT145C1T155
1050 BM$="B-2R8B-B-T145A1T155
1060 FM$="V10GV9GV8GV6GV10GGV10FFV9FFV8FFV7FV6FV5F
1070 CM$="O4FR8O5FR8E-FE-FO4E-FE-DE-F FGR16FR8FFO3FFO4E-FE-DO3B-F
1080 EZ$="V14GV13F+V11EV9D"
1090 EO$="R2L64O4"+EV$+EV$+EV$+EV$+"L16R2."+"L64O4V12GV10FV12GV10FV12GV10FV12GV1
0F"+EZ$+EZ$+EV$+EV$
1100 DO$="C64R32.R8.CCCCCCCC"+Z$+Z$+Z$+Z$+"CC"+Z$+"CL32m1000CCCCm3000"+Z$+Z$+Z$
1110 A=FRE(A$):I=0
1130 PLAY "@253","@254","@255"
1140 PLAY A1$,B1$,,D1$,E1$,F1$
1150 PLAY A2$,B2$,,A2$,E2$,E2$
1160 PLAY A3$,B3$,,D3$,E3$,A3$
1170 SOUND7,49 :SOUND 6,4
1180 PLAY A4$,B4$,,D4$,E4$,F4$
1190 PLAY A3$,B3$,C5$,D5$,,A3$
1200 PLAY A4$,B4$,C6$,D6$,,A4$
1210 PLAY X3$,Y3$,CX$,DX$,,"V12"+X3$
1220 PLAY X4$,Y4$,C8$,DZ$,,X4$
1230 PLAY X3$,Y3$,C9$,D9$,,X3$
1240 IF I>0 THEN PLAY X4$,Y4$,CA$,DQ$+DF$,,X4$:GOTO 1260
1250 PLAY X4$,Y4$,CA$,DA$,,X4$
1260 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,,"V10"+AB$
1270 PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,,AC$
1280 PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,,AD$
1290 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,,AB$
1300 PLAY AE$,BE$,CE$,DE$,,AE$
1310 PLAY ,,CF$,DF$,EF$
1320 PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,,AG$
1330 PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,,AH$
1340 PLAY ,,CI$,DI$,EI$
1350 PLAY AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,"O4"+FJ$
1360 PLAY AK$,BK$,CK$,DJ$,FK$
1370 PLAY AL$,BL$,CL$,DJ$,FL$
1380 PLAY AM$,BM$,CM$,DJ$,FM$
1390 PLAY AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,FJ$
1400 PLAY AK$,BK$,CK$,DJ$,FK$
1410 PLAY AL$,BL$,CL$,DJ$,FL$,"O4V10"
1420 PLAY AM$,BM$,CM$,DO$,EO$,FM$
1430 I=I+1:GOTO 1210
```

★音のテストで，ＰＰ(ピアニッシモ)と書くところがわからず，パルプンテと書き，おもいっきり「バッテン」をくらってしまったドラクエ・ファンです。(千葉市・**川崎大輔14才**)……**【編：ドラゴンズ・ファンじゃないの？】**

♪
ザ・ゲーム・
ミュージック・
プログラム
♪

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0, V2.0)用

♪ビデオゲーム♪

Out Run（アウト ラン）

—Splash Wave—

©セガ・エンタープライゼス

小坂　雄一

内　容

SEGAの体感ゲーム・シリーズ第4弾の「OUT　RUN」はおもしろい！ グラフィックは最高だし，音楽も…。というわけでうちのX1で，その最高の音楽を鳴らしてみようと思い，やってみました。

今回は，でだしからステレオまるだしの，「SPLASH　WAVE」を作ってみました。もちろん，ステレオはムリ，だけど，3重和音，モノラルでがんばってみました。

ぜひ，打ち込んで聞いてください。

聞きかた

ちょっと，めんどうだけど，しっかり打ち込んでRUN⏎すればそれでOK。

このプログラムを作っての反省

僕は，自作したプログラムをベーマガなど，雑誌に送ったのははじめてなので，プログラム自体は初歩的なものです。が，自分では，今まで作った音楽プログラムの中では一番気にいっています。

なぜかというと，単にSEGAのVGMが最高だからなんでしょう。HANG　ON，スペースハリアー，エンデューロレーサー，どの曲を聞いても，二度は聞きたくなるほど，いいですね〜。

そのぶん，3重和音のパソコンなどに，鳴らせたいときは，とてもめんどうです。今回の場合も本物は6重和音で，しかもFM音源だから，3重和音PSGに移植するには，3音はぶき，しかもきれいに聞こえるようにしなくちゃいけないから，とても苦労しました(きれいに聞こえたかな？)。

今度は，SOUND文を使って，エンベロープを使ったやつを作りたいと思っています。しかし，私は，SOUND文の使いかたがわからぬわぁーいのである。

だから，がんばって，YK－2さんのように，PSGに関しては天才といわれるようになるぞ。

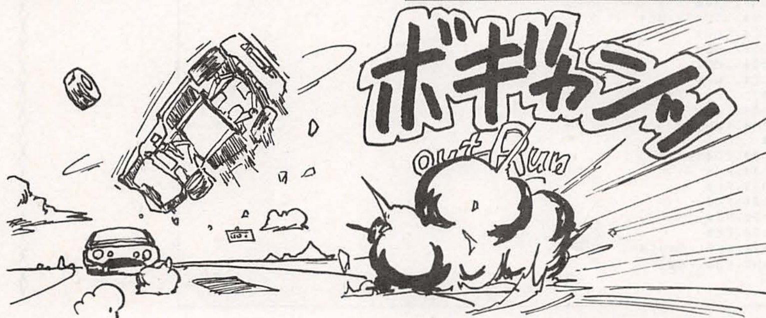
参考にしたもの

- ベーマガ　87年2月号　楽譜
- ベーマガ　87年3月号
  Yu-Youさんのプログラム
  (速さを知るため)
- 本物のVGM（ゲーム・センター）

Yu-You先生より一言

今までX1用に送られてきたスプラッシュウェーブでは，最もよいデキだと思います。しいて言うならば，割り込みをうまく使って，ドラムを入れてほしかったですネ。ドラムは曲の命であるとも言えるので(…?)。ドラムを入れるだけでも，ノリの良さは数段増したとも思われます。

でもPSGオンリーで，ここまで作ったという苦労を買って，70点あげましょう。



Out Run—Splash Wave—のプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────┐ ┌───────┐
20 '| 'Out Run' VGM  | |Program|
30 '|  「Splash Wave」 | |       |
40 '|      (C) SEGA  | |  Y.K  |
50 '└──────────────┘ └───────┘
60 '── [A] ──
70 GOSUB1120:R=1:PLAY150
80 PLAY"V12:V12:V12"
90 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EBDA+DDA+DDA+DDA+DDA+C+D:O3-A1R-A3A-AR-AA-#GO2#G1R
#G3+#G#G+#G#G+#GGG1RG3+GG+#F+G+ADD1RD3+DD+#D#D+E#D:O4A1RA3R5RA1R#G3R7R5#G1RG3R7R
5G3#F#F8G5"
100 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EBDA+DDA+DDA+DDA+DDA+C+D:O2A1RA3+AA++C+AA+#G+#G#G
+#G#G+B+#G#GGG+GG1RG3+B+A+GDD1RD3+DD+ED+#FD:A1RA3R5RA3#GR7R5#G3GR7R5G3#F#F8G5"
110 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EBDA+DDA+DDA+DDA+DDAGA:O2A1RA3+AA++C+AA+#G+#G#G+#
G#G+B+#G#GGG+GG1RG3+B+A+GDD1RD3+DD+ED+#FD:A1RA3R5RA3#GR7R5#G3GR7R5G3#FR#FR#FR#FG
R"
120 PLAY"E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EBDA+DDA+DD+D:RA+AA+GA+A#G#G1R#G3+#G#G+G#G+#GGG1RG3
+GG+#F+G+AD:A1RA3R5RA3#GR7R5#G3GR7R5G3#F
130 PLAY150*3
```

★ベーマガからOFがなくなると，安くなるだろうかと思いつつ，今オレはOFを書いている。(岐阜県不破郡・ブーブー北村13才)……【編：OFがなくなっても，影さんの給料がさがるだけ。影：なくしてたまるか。】

```
140 PLAY"R9RRRRR:R9RRRRR:D5A+D#D#A+#DEB+EF+C+F#F+#C+#FG+D+G#G+#D+#GA+E+A"
150 PLAY150
160 '—— [B] ——
170 PLAY"O4D8#F0GG1+C3+C5BA3#A0BB1R3F:O2G3+G1RG3+G1RG3+G1RG3+G1RG3+G1RG3+G1RG3+G
1RG3+G1R:O4G1RG3R5RG1RG3R7G1RG3R5
180 PLAY"F8F3+E0+F+F1+F5+E+D3+ERB:D3+DD+DD+DD+DD+DD+DD+DD+D:F1RF3R5R5F1RF3R7F1RF
3R5
190 PLAY"B9B7+C0+#C+D1+D3+C5:A+AA+AA+AA+AA+AA+AA+AA+A:A1RA3R5RA1RA3R7A1RA3R5
200 PLAY"B8F0#FG1E3E8R3F:E+EE+EE+EE+EE+EE+EE1RERE3F:#F1R#F3R5R#F1R#F3R7#F1R#F3R5
210 PLAY"F9F5G0#GA1A3+CBRA:F+FF+FF+FF+FF+FF+FF+FF+F:G1RG3R5RG1RG3R7G1RG3R5
220 PLAY"AGE8E5F0#FG1G3BAR#A:C+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CD+D:E1RE3R5RE1RE3R7E1RE3R5
230 PLAY"#A9#A7#A3+C0+D+#D1+#D3+D:#D+#D#D+#D#D+#D#D+#D#D+#D#D+#D#D+#D#D+#D:#D1R#
D3R5R#D1R#D3R7#D1R#D3R5
240 IF R=1 OR R=3 THEN 250 ELSE IF R=2 OR R=4 THEN 270
250 PLAY"+D8+C3+#C0+D0+D1+D8:D3+DD+DD+DD1RD3D+D#D+#DE+E#F+#F:G1RG3R5RG3#F#F8R5
260 R=R+1:GOTO170
270 PLAY"+D8+E0+#F+G1+#F3+#F8R5:D+DD+DD+DD1RD3D+D#D+#DE+E#F+#F:G1RG3R5RG3#F#F8R5
"
280 '—— [C] ——
290 PLAY"O4+E9+E5+D+A3+GR+E:R3O3FCDFRCDF1RF3CDFCDF:O4R3ARRARRARRARA6
300 PLAY"+E9+E7+E3B+D+E:R3E-BDER-BDE-BDERE-BD:R3GRRGRRRGRRGG6R3
310 PLAY"+E9+E7+A3+GR+E:R3FCDFRCDRFCDFCDF:R3ARRARRRARRARA6
320 PLAY"+E9+E8R5:R3E-BDE-BDEE+CE1RE3BEAB:R3GRRGRRRGRRRRG6
330 PLAY"O5C0#CD5D1C3R7R5C0#CD1C3#C0D0D1E6:R3FCDFCDFRFCDFCDF:R3ARRARRRARRARA6
340 PLAY"C0#CD1D5C3R7R5C0#CD1C3#C0DD1E6:R3E-BDE-BDERE#FEGEAE:R3GRRGRRRGRRGG6R3
350 PLAY"C0#CD1D5C3R7C0#CD1D3CDE6D3:R3FCDFCDFRFCDFCDF:R3ARRARRRARRARA6
360 PLAY"D5EFE3GGEFG:R3E-BDE-BDERE-BD:R3GRRGRRGRGR5
370 PLAY150*3
380 PLAY"A6BAG:E7#DD:G7#FF
390 PLAY150
400 '—— [D] ——
410 PLAY"O4#G0A0A1A3G#G0A0ARA3G#G0A0A1A3:D3D1R+D3+D1RD3D1R+D3G:F8F1RF3
420 PLAY"G3#G0AA1A3G#G0AA1A3G#A0BB1:G1RG3+GG+GG1RG3C:F8F3E
430 PLAY"B3A#A0B0B1B3A#A0BB1B3A:C1RC3+CCB+CB-A:E8E1RE3
440 PLAY"+C1R+C3B5A+#C3+D:R-A#CE-AA-AE:E8E3F
450 PLAY"+D3+#D0+E+E1+D5+#D0+E+E1+D5+#D0+E+E1:D1RD3+DDD+DDG:F8F1RF3
460 PLAY"+D5+#D0+E+E1+D3+D+E+G+#G0+A+A1:G1RG3+GG+#FG+EC:F8F3E
470 PLAY"+A3+G1R+G8:C1RC3+CC1RC3-G-#G-A:E9
480 PLAY"R3+#CR+DR+ER+F:-AA-AA-AA-AD:R3ERGRARF
490 PLAY"O5F0#FG1G3F#F0GG1G3F#F0GG1G3:D1RD3+DDD1RD3+DG:F8F1RF3
500 PLAY"F3#F0GG1G3F#F0GG1G3FG0#G0A1:G1RG3+GG+EG+DE:F8F3G
510 PLAY"A3G#G0AA1A3G#G0AA1A3G:E1RE3+EE+EE-G-A:G8G1RG3
520 PLAY"O6#C3-#A-AEED#CD:-A1R-A3#C-AE-AGD:G8G3F
530 PLAY"D#D0EE1D5#D0EE1D5#D0EE1:D1RD3+DD+D5D3G:F8F1RF3
540 PLAY"D5#D0EE1D3DFEC:G1RG3+GG+GD#CC1R:F8F3E
550 IF R=2 THEN 560 ELSE 580
560 PLAY"C8R5R3DR1D3R1D3RR5:C1RC3+CCRC+CCRDR1D3R1D3RR5:E9R3O5#FR1#F3R1#F3RR5
570 R=R+1:GOTO160
580 PLAY"C8C3+C+C8R5:C1RC3+CCRC+CCRD1RDRDRDRDRDRD3:E9R3#F1R#FR#FR#FR#FR#FR#F3
590 '—— [E] ——
600 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EBDA+DDA+DDA+DDA+DDA+DA:O3R9RRR:O4R9RRR
610 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EBDA+DDA+DDA+DDA+DDA+DA:O5R9RRR:O4R9RRR
620 PLAY150*3
630 PLAY"R9RRRRR:R9RRR8RRR6C:D5A+D#D#A+#DEB+EF+C+F#F+#C+#FG+D+G#G+#D+#GR3RRFFF
640 PLAY150
650 '—— [F] ——
660 PLAY"V13O4#G0AA1A3G3#G0AA1A3G#G0AA1A3:V11O5C8C3-B:V11F8F1RF3
670 PLAY"G3#G0AA1A3G3#G0AA1A3G3#A0BB1:-B8-B1R-B3:F8F3E3
680 PLAY"B3A#A0BB1B3A#A0BB1B3A:O4B8B3A:E8E1RE3
690 PLAY"+C1R+C3B5AO5#C3D:A8A3+C:E8E3F
700 PLAY"D3#D0EE1D5#D0EE1D5#D0EE1:+C8+C3B:F8F1RF3
710 PLAY"D5#D0EE1D3DEG#G0AA1:B8B1RB3:F8F3E
720 PLAY"A3G1RG8:B9:E9
730 PLAY"R3#CRDRERF:R3AR+ER+AR++C:R3ERAR+#CR+F
740 '—— [F1] ——
750 PLAY"O5F0#FG1G3F3#F0GG1G3F#F0GG1G3:O5+C8+C3B:O5F8F1RF3
760 PLAY"F3#F0GG1G3F3#F0GG1G3FG0#GA1:B8B3+D:F8F3G
770 PLAY"A3G#G0AA1A3G#G0AA1A3G:+D8+D3+#C:G8G1RG3
780 PLAY"O6#C3-#A-AEED#CD:+#C5+#C3+ER+E5+C3:G5G1RG3RG5F3
790 PLAY"D#D0EE1D5#D0EE1D5#D0EE1:+C7+C3+C1R+C3B:F8F1RF3
800 PLAY"D5#D0EE1D3DEBG:B8R3B:F8R3E
810 PLAY"G9:B9:E9
820 PLAY"D0#DE1D5#C3#CDEG:R3O6#C1R#CR#CR#CR#CR#CRC3:R3G1RGRGRGRGRGRF3
830 '—— [F2] ——
840 PLAY"F5E3FFEF5:C8C3-B:F8F1RF3
850 PLAY"E3F5E3F5E3F:-B8-B3D:F8F3G
860 PLAY"#F0GG1G3F#F0GG1G3FG5:D8D3#C:G8G1RG3
870 PLAY"F3#A5A3AGFE:#C7#C3#C1R#C3C:G7G3G1RG3F
880 PLAY"D5#D0EE1D3D#D0EE1D5:C8C3-B:F8F1RF3
890 PLAY"#D0EE1DRD3#D0EE1D5C1R-A3:-B8-B1R-B:F8F3E
900 PLAY"C9:-G8-G3-A:E8E3G
910 PLAY"R3-#AR#CRARG:R3#CR#CR#CR#C:R3GRGRGRF
920 '—— [F3] ——
930 PLAY"G3F#F0GG1G3F3#F0GGRG3F:C8C3-B:F8F1RF3
940 PLAY"F3#F0GGRG3F3#F0GG1G3FG0#GA1:-B8-B3D:F8F3G
950 PLAY"A3G#G0AA1A3G#G0AA1A3G:D8D3#C:G8G1RG3
960 PLAY"R3+#C#AAGFED:#C7#C3#C1R#C3C:G7G3G1RG3F
970 PLAY"D0#DE1E3D#D0EE1E3D#D0EE1E3:C8C3-B:F8F1RF3
980 PLAY"D3#D0EE1E3D#D0EE1E3FERC6CR3:-B8-B3-G-G9:F8F3EE9
990 PLAY"R9:R9:R9"
1000 '—— [G] ——
1010 FOR I=0 TO 1
1020 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EB:O2A1RA3+AARA+A#G1R#G1R#G3+#G#G+#G#G+#GG:O4A1R
A3R7A3#GR7R5#G3G
1030 PLAY"DA+DDA+DDA+DDA+DDA+C+D:G1RG3+GG+#F+G+ADD1RD3+DD+#D#D+E#D:R7R5G3#F#F8G5
"
1040 PLAY"O4E3B+EEB+EEB+EEB+EEB+EB:O2A1RA3+AA++C+AA+#G#G+#G#G+B+#G#GG:O4A1RA3R7A
3#GR7R5#G3G
1050 PLAY"DA+DDA+DDA+DDA+DDA+C+D:G3+GG1RG3+B+A+GDD1RD3+DD+ED+#FD:R7R5G3#F#F8G5"
1060 NEXT
1070 '—— [H] ——
1080 PLAY"O4V12E3B+EEB+EV11EB+EEB+EEB+EB:V12A1RA3R5R7V11R9:A1RA3R5R7V11R9
1090 PLAY"V10DA+DDA+DDA+DV8DA+DDA+C+D:R9R:R9R
1100 PLAY"V7O4E3B+EEB+EEB+EV6EB+EEB+EB:R9R9:R9R9
1110 PLAY"V5DA+DDA+DV4DA+DDA+DV2DA+C+D:R9R:R9R":END
1120 '—— TITLE ——
1130 WIDTH 80:CLS4
1140 PRINT"
1150 PRINT"
1160 PRINT"
1170 PRINT"
1180 PRINT"
1190 PRINT"
1200 PRINT"
1210 PRINT"
1220 PRINT"
1230 PRINT"
1240 COLOR6:PRINT"
1250 PRINT"
1260 PRINT"
1270 PRINT"
1280 PRINT"
1290 PRINT"
1300 PRINT"
1310 PRINT"
1320 COLOR2:PRINT"
1330 PRINT"
1340 PRINT"
1350 PRINT"
1360 PRINT"
1370 COLOR7:RETURN
```

X1シリーズ

★ヤッホー，山でも海でも似合っちゃうマイコンBASICマガジン。野原で，そして砂浜で，さあベーマガをどうぞ。今月もウキウキ気分でOFにGO！（愛知県知多郡・アックス）……【影：今月はこれで終わりですが…。】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：最近，編集部で話題になっているのがX68000の投稿のことですね。

Dr.D：ふむ，ミュージックのほうではすでに何本か掲載したが，さすがに良くできているな!!

影：そろそろゲーム・プログラムのほうもぜひ見てみたいですね。

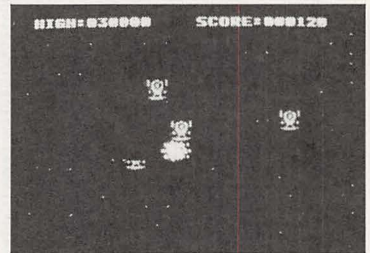
Dr.D：新しい機種だし，機能があまりにも多いのでかえって作りにくくなっているのかもしれないが，まずトライしてみてほしい。君たちの投稿がくれば，どんどん掲載するゾ!!

編：PC-88VAユーザーも，68ユーザーに負けず，投稿してきてくださいネ!!

影：さて，それじゃあ今月のベスト・プログラマーを発表しましょう！

Dr.D：今月のベスト・プログラマーはM5用「PLANET α」を作ったPENNAMEくんに決まりじゃな。このプログラムはじつに良くできている。ゲーム・アイデア，キャラクター，効果音など，どれをとっても良くできている。さらに，プログラム・リストの内容もかなりレベルが高い。

影：このゲーム，私もプレイしてみましたが，じつにおもしろい!!思わずのめり込んでしまいましたよ。



▲PLANET αの実行画面

編：最近，投稿のめっきり少なくなったM5だけに，なおさら感動の大きいプログラムですネ。

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

こずかい表	愛知県常滑市	竹内更太郎
PINSORO	大阪府高槻市	波多正臣
センベイトウマデン	北海道岩見沢市	山下　剛
ARASOI	東京都豊島区	新井国充
インク	神奈川県平塚市	和田善明
POINT GANG	京都市上京区	福原　努
DRIVE	埼玉県川越市	高橋幸児
GOLD MADMEN	北海道山越郡	加藤　豊
Get Back The Ring	神奈川県横浜市	相田裕一
ペンギンランド	神奈川県横浜市	岩崎　塁
SPACE RUNNER	徳島県三好郡	山内　修
本当の拳	群馬県北群馬郡	神宮孝行
TINY HARRIER	神奈川県小田原市	佐井川師治
ナイバリイ ワールド	愛知県丹羽郡	沢田末正
ASO	新潟県上越市	二ノ宮　晋
Graphic X1	岐阜県羽島市	梶間京一
THREE COLORS	岐阜県本巣郡	岩田英樹
ARCHONもどき	東京都江戸川区	佐藤弘康
Mr.ポー	静岡県下田市	岡田純一
レースゲーム	宮崎市	横山隆人

投稿ありがとうコーナー

★62年5月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

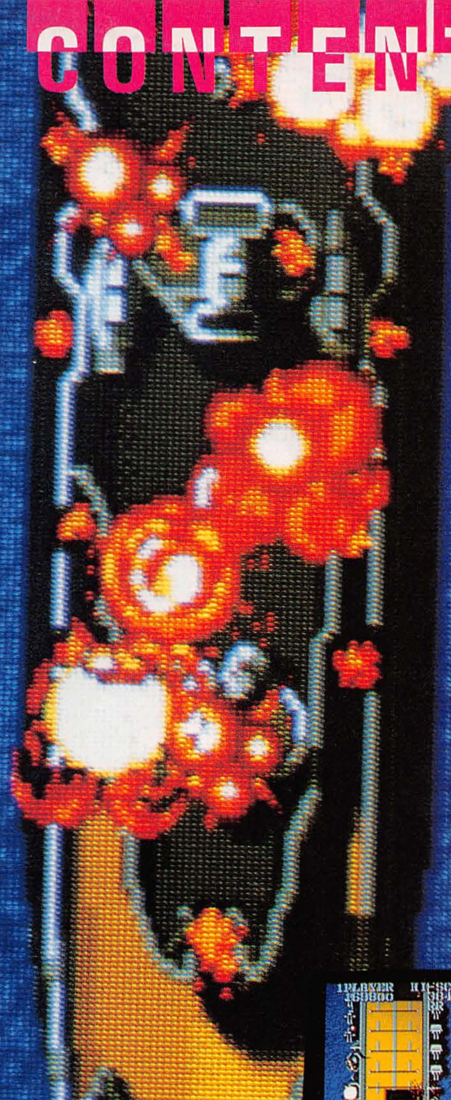
中田雅敏／木谷忠博／柿内一宏／森本隆志／タンスに前田コン／藤本政博／松舘法治／新富部落のともみちゃん／YHS／Mr.山田&工藤／伊藤良友／福田光孝／小野口正浩／かやまさとし／岩田秀紀／手島　毅／小川貴裕／渡辺　修／寺沢和弘／小川幸司／尾白修一／金子善和／難波啓二／大浅雅志／岡田寿幸／鈴木和明／岩田智和／岩田常伸／松井　学／ADY．シゲユキ／武藤尊裕／竹治秀敏／幸　英樹／井上喜代志／寺澤和幸／想田欣一／中島俊之／田村直己／堀江弘一CHAN／COM+KON／肥後　学／近藤拓也／森岡伸夫／石川健一／佐井川師治／神宮孝行／岡本　清／波多正臣／鈴木久史／新井国充／佐藤弘康／高瀬順次／奥野　新／吉田晃哉／米田ゆうき／清水潤一／村上　裕／蔵本　勉／土谷之雄／斉藤　奨／佐藤祐紀／山本靖司／石山正太郎／向山圭太／佐々木享周／上野隆央／桑山貴志／鈴木利幸／村田郁大／中島弘史／中村　計／米山和久／Yass.／杉山茂雄／島野嘉治／ペンネーム／原田哲郎／島川幸雄／渥美　健／クレイジーSOFT／T．O／福島雅規／伊藤泰治／石田和也／SHINGO／高木弘樹／森　和也／大作康孝／吉田亮一／横山隆人／沢田末正／カリット／山根義浩／SEER／鈴木浩／佐藤　豪／本庄英樹／渡辺光章／渡辺　博／小山智之／木下　誠／樹山宗幸／だっせんてんぷく／寺井　章／巽　大平／岩崎　塁／保倉史朗／平光利浩／長谷川　彰／岡崎　隆／沖島裕介／梶間茂宏／小笹龍一／川嵜　修／山藤元彦／石川健一／青田達雄／小池智則／山内　修／Funnyぜんちゃん／東久保安章／大林道彦／福原　努／村山祐介／山口泰隆／松尾真臣／早川浩司／遠藤高志／千代田斉恵／和田善明／寺井　章／N．R．O．／中島　健／幅　洋平／新野恵貴／奥村康弘／富岡和生／勝負師／河井孝之／荒澤幸治／内田　克／新田直也／鈴木幹也／山下　剛／Random田村／OutRun／小野靖弘／竹島淳二／小坂宏太郎／中野秀典／大久保　渉／横堀伸也／川嵜史智／伊藤浩史／梅沢利一郎／高峰勇一／佐藤克利／朧　士元／KACHAN／山屋光伸／清水　徹／弘田明啓／平岡誠治／小坂雄一／武藤　巌／原口　敦／高倉　健

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからもどしどし投稿してくださいネ!!

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS









このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。

1943©カプコン

SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER

今

MSX

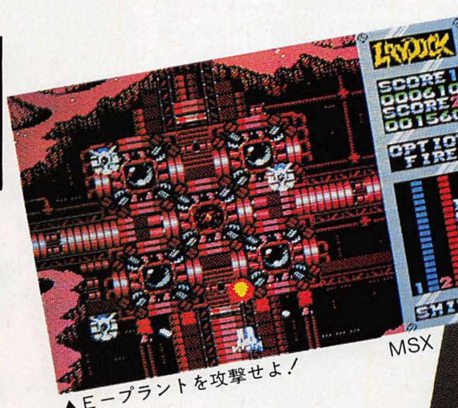


RAM
16K以上

2M(メガ)ROM
7/18発売!
6,800YEN



▲アニメーション(各種登場)　MSX



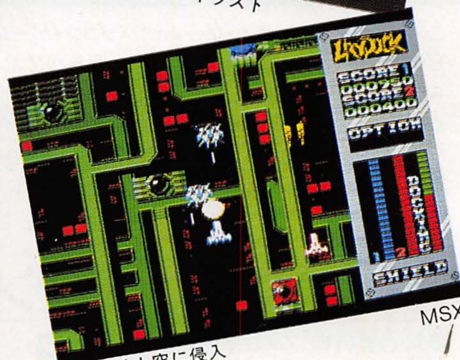
MSX
▲E－プラントを攻撃せよ!



▲イメージイラスト



▲敵惑星に降下　MSX



MSX
▲敵基地上空に侵入



▲敵要塞心臓部に到達　MSX



▲ピンホイールに接近　MSX



▲敵基地内部を破壊せよ!　MSX

STORY

惑星ベイムートン奪還作戦（オペレーション・レイドック）を成功させた連邦宇宙軍は、これを機に一斉反撃に転じ、ギルセン軍を追いつめて行った。意気上がる連邦宇宙軍は、優勢に戦いを進め、ついにギルセン軍の本星である惑星ゾンデに迫ったのである。

が、ギルセン軍もここで必死に反撃、ついには超巨大惑星基地・ソレイユを完成させ、反撃に出た。ソレイユの威力は絶大で、連邦宇宙軍のいかなる戦艦の攻撃にも耐え、その攻撃力は惑星をも消滅させるほどであった。ソレイユの出現により、一気に形勢は逆転したのであった。事態は急迫していた。今ソレイユを叩かなければ、ギルセン軍はまた力をつけ、反撃に転じるであろう。今しかない……連邦宇宙軍司令部は、ついに、ネオ・ストーミーガンナーの出動を要請したのであった。

目標は超巨大惑星基地ソレイユ、そして惑星ゾンデにあるというギルセン軍基地心臓部のコスモゾーンだ!

そこに待ち受けるものは何か?

それをつきとめ撃破するのが、君たち〝ミッションストライカー〟だ!!

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテク(ゆう)パック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

MSXの限界を超えた宇宙(せかい)が拡がる。

ユーザーの反射神経に挑戦します!

あのレイドックがスーパーレイドックとなってMSXに新登場!



▲オープニングデモ　MSX

どこがSUPERなのか?

①2メガビット大容量使用によりスーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。

②6ステージから14ステージへ一気に倍増!超高速スクロールステージもあります。もちろんグラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。

③動く超巨大キャラが登場!なんとあの「ディーヴァ」の〝ヴリトラ〟も出現します。

④ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウエポンは10種類装備でパワーアップ!しかもゲーム中に コ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更ができます。このオプションウエポンは1人プレイ時でも使用できます。新たに、サイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。

⑤パイロットと コ・パイロットの交替ができます。合体時の状態に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方が コ・パイロット(オプションウエポン操作)となります。

⑥従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用!合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加します。

⑦PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲以上。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。

⑧パスワードとしてデータをセーブすることが可能です。

階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)
また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にはT&E特製の表彰状を進呈します。
どしどし御応募下さい。



MSXマークはアスキーの商標です。

ATTACK'87 in OSAKA

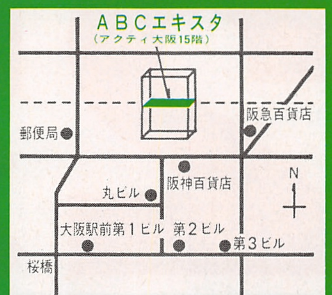
開催のお知らせ

T&E SOFT毎年恒例となりました"ATTACK"がいよいよ今夏、大阪で開催されます。

会場/ABCエキスタ(アクティ大阪内)
大阪市北区梅田3丁目1番1号・大阪ターミナルビル15階
●入場無料(右の地図をご覧下さい。)

日時/8月23日(日) 午前10時～午後4時

大阪ターミナルビル15階「ABCエキスタ」にT&E開発スタッフが集まります。日頃ゲームで苦しめられているうっぷんを晴らしに出かけましょう。夏休みの遊び納めとしても最適?!
発売直後のMSXスーパーレイドックのゲーム大会や今年末発売予定の新作ソフト㊙情報公開等、盛りだくさんの企画を用意してお待ちしています。もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。お気軽にお出かけ下さい。
なお、御来場の T&E SOFTユーザーズクラブ員の方には、素敵なプレゼントを用意しています。詳しくは、7月発行のT&Eプレス15号(7 25号)をご覧下さい。



T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500 最新情報告知!!

T&E マガジンNo.14 発行中!

T&E SOFT® INC.

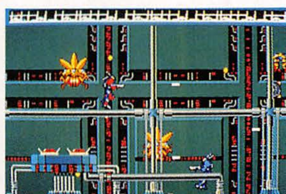


ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

6機種絶賛発売中!!

PC-8801mkIISR STORY1 ウリトラの炎 5 2D・2枚 ¥7,800 発売中!
FM77AV STORY2 ドゥルカーの記憶 3.5 2D・2枚 ¥7,800 発売中!
X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5 2D・2枚 ¥7,800 発売中!
MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800 好評発売中！
MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5 2DD ¥7,800 発売中!
Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500 発売中!
PC-9801 (完全シミュレーション版) STORY7 カリユガの光輝・メディア・価格未定


FM77AV

戦略シーン

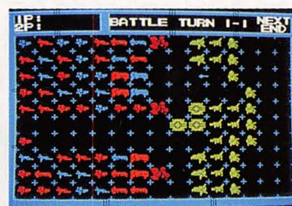
はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



MSX

艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



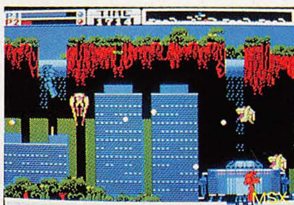
MSX

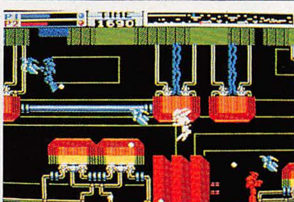
2 MSX MEGA ROM メガROM使用

内容

惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー（地上制圧用攻撃型パワードスーツ）を操る君の腕次第です。





MSX

「ディーヴァ」発売記念 作文コンテスト 入賞者決定!!

T&E SOFTでは、アクティブシミュレーションウォー「ディーヴァ」の発売を記念して、「パソコンソフトに望むもの」というテーマで作文を募集いたしました。昭和62年3月31日を持ちまして応募を締め切らさせていただきましたが、約900作品が寄せられました。多数の御応募ありがとうございました。

広告等に告知いたしましたとおり、去る6月3日(水)、東京京王プラザホテル「かつらの間」にて、パソコン11誌の編集長及び弊社スタッフが出席し、「ディーヴァ」発表記念作文コンテスト選考会を開催し、審査を行いました。

「パソコンソフトに望むもの」というテーマで、少ない枚数（400字詰原稿用紙3～5枚程度）にもかかわらず、貴重な御意見、御要望等をいただき、ソフトハウスにとってたいへん有意義なコンテストになりましたことを、ユーザーの皆様に感謝する次第であります。今後の開発の参考にさせていただきます。

審査の結果、次のように入賞者が決定いたしましたので、お知らせします。

★最優秀賞…グァム島旅行(ペアで1組)…埼玉県・石井成郎様
★優秀賞・ブラザー日本語パーソナルワープロ・ピコワード220E……（3名）千葉県・藤井武士様・大分県・小野安美様 広島県・西本卓也様
★佳作……T&E SOFT グッズセット 東京都・阿川実代子様をはじめ10名様

優秀な作文を応募していただきました入賞者の皆様、おめでとうございます。賞状及び副賞は発表と同時に発送させていただきました。また、お忙しい中、厳正な審査を行っていただきましたパソコン11誌編集長の皆様には深く御礼申し上げます。

(株)ティーアンドイーソフト

御協力頂きましたパソコン14誌名(順不同)
●マイコンBASICマガジン●LOGIN●MSXマガジン●Oh!FM●Oh!MZ●Oh!PC●コンプティーク●Beep●PCマガジン●POPCOM●マイコン●I/O●MSXファン●テクノポリス

は他機種と同等！

RAM16K以上の全てのMSXでプレイ可能!!

MSXマークはアスキーの商標です。

,800で発売中！



MSX版発売中！

ゲーム内容はオリジナル版と同様。

アクティブロールプレイングゲームの名作をそのままMSXに移植。バッテリー付S-RAM搭載により、電源を切っても途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)

★メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの4倍！
★14種に及ぶ魔法が使用可能。
★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます



MSX

MSX 8K以上 1MビットROM採用！S-RAM内蔵 ¥6,400

PC-8801・FM-7・X1・MZ-2500/2000も発売中 各¥6,800

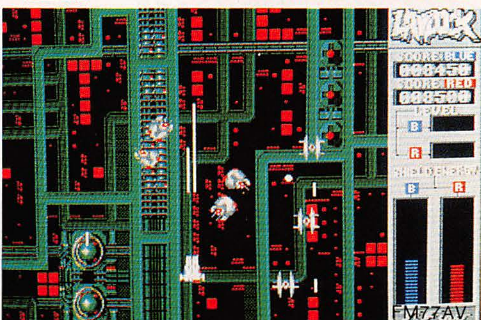


FM77AV/20/40 MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴

★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します。
★B・G・Mには、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- ●FM77AV/20/40……3.5"2D版・2枚組…………¥6,800
- ●MZ-2500/V2……3.5"2DD版…………¥6,800
- ●MSX2……3.5"1DD版(RAM64K・VRAM128K専用) ¥6,800



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）



T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14請求券 ベーマガ8月号

'87総合カタログ 請求券 ベーマガ8月号



CROSS MEDIA SOFT

女子大生交際図巻



恋ごうこしませんか？

実在の女子大生が"こんなゲームがあればきっと面白いだろうな"と考えて企画したのが、この「女子大生交際図巻」。収められているデータは、勿論5人の本当の女子大生の"生"のデータ。行動、会話、性格もそれぞれの個性に応じて全部違う。だからこそ現実感溢れるデートが楽しめる訳だ。さあ、君はこの5人とどこまでつき合うことが出来るかな。可愛いくて、ちょっとワガママな女子大生と楽しむためには、アノ手、コノ手、で攻略しなくっちゃ……ネ。

Girl's Talk

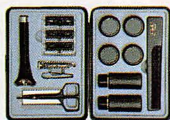
Girl's Talk

お待たせの…究極の恋愛シミュレーション・ゲーム



★キャラクター・デザイン/内田春菊
★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き
★〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施！

男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。



■PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
好評発売中！〈ディスク版・3枚組〉 ¥7,800

●FM音源ボードがあれば、より楽しめます。
●近日発売予定：PC-9801シリーズ、FM-7/77/AVシリーズ

●販売 aVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社


通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 BAマガジン係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業(株)PS部
TEL.03-423-7901

「女子大生交際図巻」資料請求券 BAマガジン 87-8

ニューウェーブムービーアドベンチャー

J·E·S·U·S

ジーザス

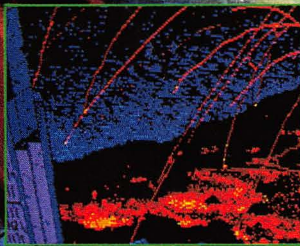
FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……￥7,800
PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……￥7,800

FM77AV専用
7月24日
新発売！

1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。
そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、
世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、
スカイラブ《JESUS》から飛び立った。
探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することで、
それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

暗黒の世界から
死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏



▲ハレー接近て天変地異が各地て起こる

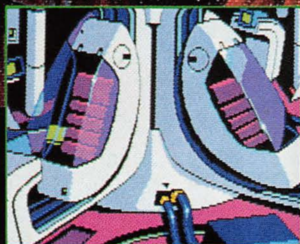


▲姿なき侵入者の影に乗員の不安かつのる

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー！
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる
そして、感動のクライマックス”



▲ついにやつは攻撃を開始した 応戦せよ！



▲密閉カプセル はたしてここは安全なのか



★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス(ハレー2061)

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●菫色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

原案・グラフィック/槙村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

カンダーラ
GANDHARA
（仏陀の聖戦）

フル画面フルカラースクロール
ロールプレイングゲーム

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR………
5インチディスク2枚組￥7,800

■敵キャラクタは100種類以上！
■今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
■世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
■広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。
■音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。

仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。


ダンジョン内ではまさに生命をふきこまれたかのように動く六大邪神（大型キャラ）が登場


他に類を見ない大きなキャラクターが大画面スクロールの中で、じゅうおうむじんに動きまわる。

人間界


⬆この世界を、最初に平和に戻すことによって、情報を得ることができるぞ。

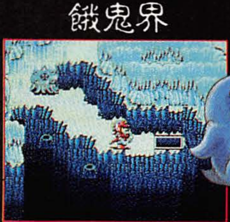

●邪鬼

●病巣鬼

畜生界


⬆前世の悪行の報いで、人間以外にしかなれなかった者の住む世界。

餓鬼界


⬆生前、施しをする心を持たなかった者が落とされるという餓鬼界。


●変口鬼


▲主人公シッタール
キミの名前を入力することができる。

●風神

修羅界

⬆元釈迦の親衛隊であった阿修羅が住むといわれる修羅界


●骨剣士

地獄界


⬆有名な地獄も六道のひとつ。お得意の針の山と血の池がこの世界のメインだ。

天上界


⬆天上界すらも、邪神の手に落ちたらしい。


●竜王

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち
書き下ろし挿入曲★

●東方幻想●カンダーラへの路　仏陀の戦士●人間界●蓮華●冥府魔道（めいふまどう）●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂（じゃく）●修羅界●天上界●転生輪廻（てんせいりんね）●迦楼羅（かるら）●六凡界（ろくぼんかい）

●ラジカセに接続すると大迫力サウンドが楽しめます

オリジナル ゲーム シナリオ 大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・矢作迄 TEL.(03) 366-4345

販売元　株式会社 小西六エニックス
発行元　ENIX　株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

エニックス初 MSX オリジナルメッセージアドベンチャーゲーム

アニマルランド殺人事件

7月24日
発売開始

●スタッフ●
フロクラム／松本清明・TAMAO
シナリオ／大富　武
シナリオ協力／スーパー・ソニック
グラフィック／Marie
音楽／ヤマダヒロシ

きみの魂をゆさぶる
衝撃の二重ドンデン返し!!

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
キミはとれをやりたいかを考え、ホタンを押すだけたから、じっくり、捜査に全能力を集中できるのた

★ディズニータッチのかわいいキャラクタ★
クラフィックは、プロのアニメーターが担当　このかわいいキャラクタは一見の価値あり!

★全シーンに流れる哀愁のメロディ★
各エリアことに流れる美しい9曲のミュージック　居酒屋で流れる演歌はじつに味かあるそ

★プロのシナリオライターによる抜群のゲーム構成とストーリー展開★
次々に明らかになっていく新事実　アニマルランドに秘められた過去とは…!?その他、キャクリアクションもいっぱい!

このゲームは、単なる犯人捜しゲームではありません。
エニックスがきみたちに問いかけるメッセージゲームです。

●ヒント券付き

このアニマルランドで起ったことは、
決して誰にも話さないで下さい。

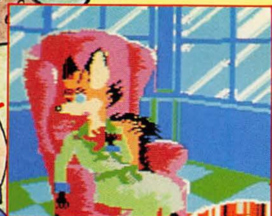
迷いの森
けいさつ
コンコンマンション
ドラゴン
コンビニエンスストア

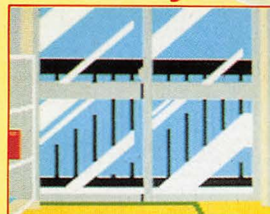

なんと、リアルタイムアドベンチャーも楽しめるんだ。


居酒屋タマ。元刑事のコアラが酔いどれている。ワケありかな!



さすが、アニマルランド。警察署は、涼しい木カゲだぞ。


殺人事件のおきたコンコン宝石店。無残なゴン吉の死体…。


ゴン吉経営のマンション。ここには、息子のココン、コンタも住んでるんだ。


喫茶ドラゴン。ウーン、いい香りのコーヒーだぜ。


コンビニエンスストアのピョンコ。ここでは、事件当日の聞き込みだ。

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活

作者/TAMTAM ©集英社 桂正和





- グラフィックの美しさはピカーMSXユーザー必見！
- なんですかモードはとっても使いやすくなってまーす。スピードアップでわからないところを教えてくれるよ。
- MSXユーザーの人は、あの「チェイング！」の声がきけまーす。
- パワーアップ戦闘モードは大コーフンもの、わるものをやっつけろ！
- 前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。



MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
¥5,800
MEGA ROM

- 〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
- 〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
- 〔5インチディスク(2枚組)〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII……¥6,800
- 〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(II/III/Z)……¥6,800
- 〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
- 〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800
- 〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST





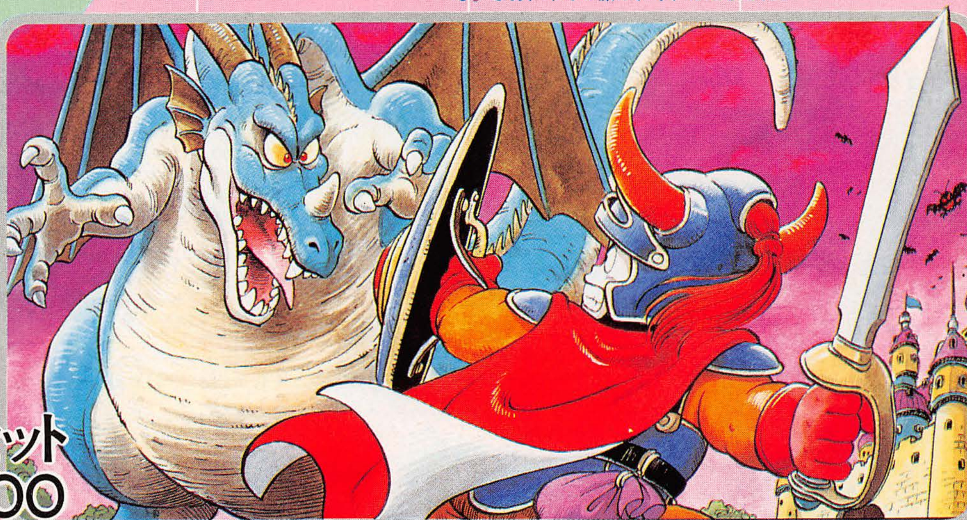
★超本格大冒険ロールプレイングゲーム★

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険！あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった！



スタッフ

モンスターデザイン	鳥山 明
シナリオ	堀井雄二
プログラム	チュンソフト
音 楽	すぎやまこういち
企画制作	エニックス



MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
¥5,800
MEGA ROM

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元  株式会社 小西六エニックス

発行元  株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

エニックス ゲームプログラミングスクール

参加者募集

ベーシックはもう卒業した君。
今年の夏はエニックスゲームプログラミングスクールに参加して、
ひとクラス上の技術を身につけよう!!
プロへの道も君の努力しだいで開けます。

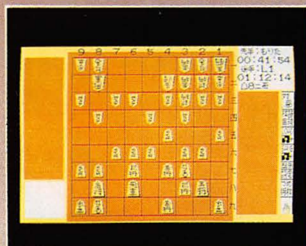


●ガンダーラ



●ドラゴンクエストII

●森田和郎の将棋



●ジーザス



●軽井沢誘拐案内





森田和郎
「森田和郎の将棋」
「アルフォス」



日高　徹
「ガンダーラ」
「北斗の拳」



鈴木孝成
「ジーザス」



中村光一
「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「ドアドアmkII」
「ニュートロン」



堀井雄二
「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「軽井沢誘拐案内」
「ポートピア連続殺人事件」

■プログラム

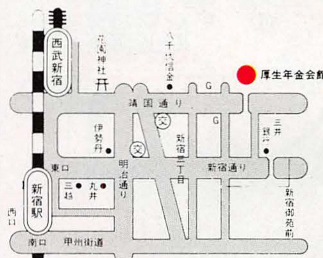
クラス／日時	初･中級クラス (ベーシックは判るがマシン語が判らない)	上級クラス (マシン語ができる)
8月26日(水) 第1日 1:00〜5:00	**エニックス開発スタッフ** ●マシン語を使用する時の基礎知識とツールについて **日高　徹** ●ウォーミングアップ ●アセンブラ(マシン語開発ツール) ●メモリーマップ(ハードウェアについて) ●命令(ニーモニックとレジスタ) ●プログラム(作成と実行)	**日高　徹** "ガンダーラを分析してみよう" ●高速画面処理とALUについて ●衝突の判定 ●数値計算 **鈴木孝成** "ジーザスを分析してみよう" ●ALUを使用したアニメーション処理 ●割込みルーチンを使用した高度なプログラミング
8月27日(木) 第2日 1:00〜5:00	**日高　徹** ●キャラクターパターンの表示、移動① 1. 座標(ゲームの為のゲーム座標) 2. パターン(キャラクターの作成、登場) ●キャラクターパターンの表示、移動② 1. パターン(消去と移動) 2. 大量出理(ひとりじゃつまらない) 3. キー入力(コントロール & ショット)	**森田和郎** 人工知脳へのアプローチ ●思考ルーチンについて 「MIN & MAX法」 「αβ狩り」 **中村光一・堀井雄二** ●実践的ゲームデザインとシナリオ作成法についてパネルディスカッション
	ベーシックしか出来なかった人がマシン語で簡単なショーティングゲームが出来る様になる	プロへの道が開けてきます　あとはあなたの努力しだい

■開催要項

●開催日
昭和62年 8月26日(水)・27日(木)
午後1:00〜5:00

●会　場
厚生年金会館
東京都新宿区新宿5－3－1

●交　通
地下鉄丸の内線「新宿御苑前」
新宿線「新宿三丁目」下車徒歩5分
JR線・小田急線・京王線・西武新宿線「新宿」下車徒歩15分



●参加費用
初･中級クラス　¥2,000 (2日分) 当日払い
上級クラス　¥3,000 (2日分) 当日払い

●お問い合せ・お申し込み
電話、又は官製ハガキに住所、名前、学校名(会社名)、電話番号、年令、マイコン歴、持っている機種を明記の上ご郵送下さい。
後日、選考の上ご通知いたします。申し込みメ切日 8月20日。

■ゲームプログラミンクスクール係電話番号
03(366)4255



株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F

ファルコムが放つ
「ザナドゥ」「ロマンシア」に続くシリーズ最新作！

ドラゴンスレイヤーⅣ

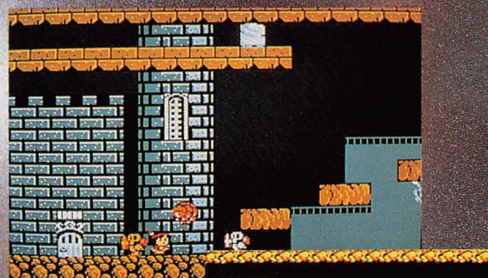
「ドラスレファミリー」

7/10 新発売!!
MSX2専用
2メガROM
定価6,800



「ドラゴンスレイヤーフォー ～ドラスレファミリー～」

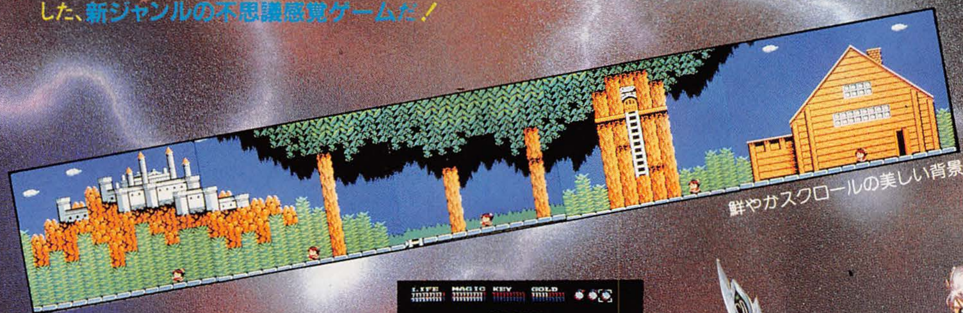
ファルコム初のMSX２完全オリジナルゲームとして、堂々のデビューを飾る。RPGを主流に、パズルやAVGの要素など、ゲームのオモシロイところをぜーんぶ集めた、今までにないニュータイプゲーム。しかも、2メガロムの大迫力だ。もちろん、美しいグラフィック、コミカルなキャラクター、スリリングなストーリー、軽快なBGMと、魅力満載の「ドラスレファミリー」は、ファルコムの総力を結集した、新ジャンルの不思議感覚ゲームだ！



左右から敵のはさみ打ちだ！



普段はおだやかな山なみ



鮮やかスクロールの美しい背景



アイテムを
選択してから、
いざスタート！



タイトル画面もバッチリきまってるネ！



宿屋でゆっくり休み、
体力を回復しよう！

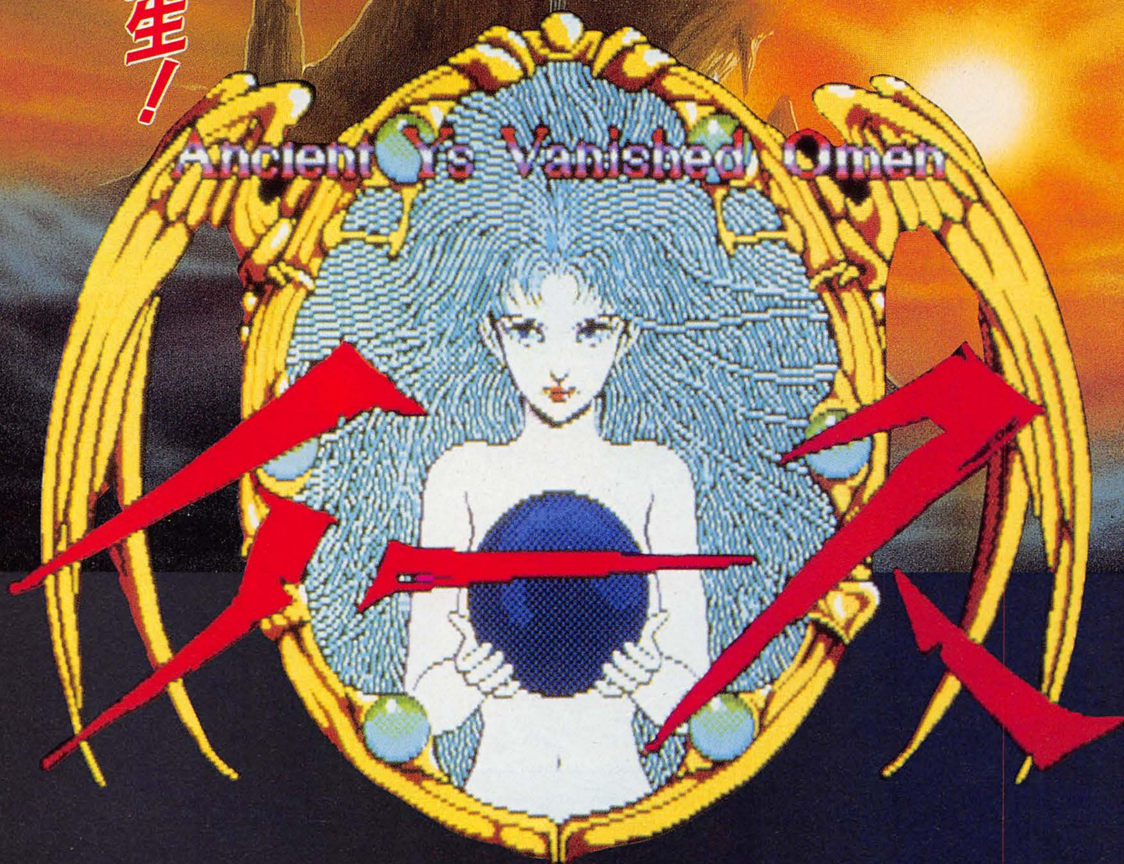




●ファミコン版は㈱ナムコより発売されます。
●通販(〒200円)　通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BASICマガジン係までお申込みください。

Falcom
日本ファルコム株式会社

新世代ロールプレイング、
ファルコムより誕生！

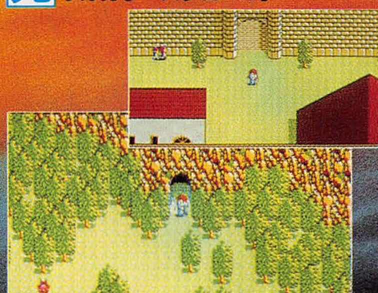




幾重に織りなす謎の世界(イマージュ)

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語(ストーリー)。

完全重ね合せ処理をしたフルカラースクロール。



森の奥には不思議な洞窟が……





ド迫力のデカキャラ対決が盛り沢山。



右へ左へと飛び回る宿敵ドラゴン

グラフィック表示される豊富なアイテム。

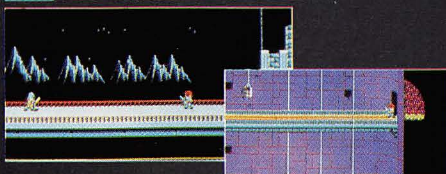
INVENTORY		MIDDLE-SHIELD
SWORD	:	
SHIELD	:	
ARMOR	:	
ITEM	:	
RING	:	

見やすいマルチウィンドウ表示。



いろいろな人の話を聞くことが冒険の近道

パソコンのFM音源とは思えない美しく臨場感あふれるBGM。



闘いですさんだ心が、ふとなごむ瞬間



古文書のイメージそのままのパッケージが、めちゃシブイ！マニュアルも、ハードカバー付の超豪華本だぜ！

新発売!!

PC-8801mkII SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA/ 第1部・第2部 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可 ￥7,800

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BASICマガジン係までお申込みください。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501代

XANADU

ザナドゥ
ザナドゥ　シナリオII

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

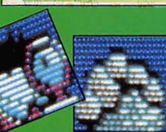
世代(とき)を極めた永遠の英雄(ヒーロー)

まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、"リアルタイムRPG" をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年8ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。"ザナドゥ現象" とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。

AVGへの挑戦状

「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ!

- ジョ[illegible]イができるフルグラフィック・アイ[illegible]
- RP[illegible]感覚の移動で、[illegible]マッピングの必要なし。
- 実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
- ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
- あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。




太陽の神殿

アステカII
太陽の神殿



PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

●好評発売中!通販(〒200円)



一体何者だ？

Romancia
ロマンシア
ロマンシア

ジャンル不明な「ロマンシア」は、見かけによらず、脅威の手強さ！

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール。
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、思わず気分は、３Ｄ感覚。
- 広大なマップは、なんと20万エリア。しかも、画面切り換えは、超ハイスピード。
- 場面によって変化する、７曲の豊富なBGMで、ゲームのノリも絶好調。
- マップの縮小図の表示で、一目瞭然の便利なレーダー機能を搭載。

好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6.800
XIシリーズ	テープ	¥5.800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6.800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6.800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6.800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6.800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6.800
MSX	1メガROM	¥5.800
MSX2	1メガROM	¥5.800

大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？

話題独占!!

■「ザナドゥ　データブック」
MIA 1・2巻　定価各1.300円

売り切れ書店続出！

■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円

闇を裂く

数々の死闘の末にたどり着いた、蒼きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配か、暗く深い闇を鋭く切り裂くようだ。

剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、キミの上に女神は舞い降りるか?!

魔力吼える

手強さでは定評のあるモンスター群。息つく間もなく、次々とキミの行く手を阻むモンスターを倒さないかぎり、一歩も先へは進めない。

■ザナドゥ　シナリオII

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5.800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5.800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5.800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5.800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5.800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5.800
FM-7	5"2D	¥5.800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5.800

■ザナドゥ

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7.800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7.800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7.800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7.800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7.800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7.800
PC-9801E	8"2D	¥7.800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7.800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6.800
FM-7	5"2D	¥7.800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7.800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

データ量も、モンスターの数もBGMも「ザナドゥ」よりず━っと上なのに、この低価格！　はっきり言って、お買い得だね。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトーヒル
TEL.0425(27)6501代

デジタル・デビル物語(ストーリー)

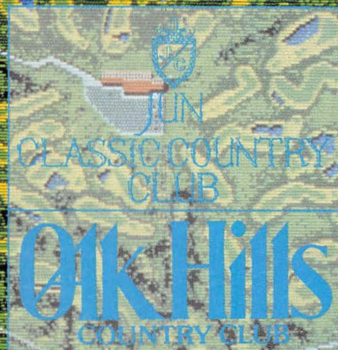
女神転生(めがみてんせい)

★3D階層構造のアクションRPG！
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー！
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター！

アルバトロス 名門コースI/II

これでまたパソコンゲームのフィールドが拡がった

多くの人々の賛同と協力のもとに実際の名門ゴルフコースを取込むことに成功




オークヒルズC.C.


JUNクラシックC.C.

好評発売中

実在のゴルフコースを画面のなかに――オークヒルズC.C.とＪＵＮクラシックC.C.を、今〝名門コースⅠ／Ⅱ〟として新たにパッケージ!!

●PC-8801mkII SR/TR/FR/MR (5"2DD 2枚組)
●X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組)
●PC-9801シリーズ (5"2DDは2枚組、3.5"2DD、5"2HDは1枚)
●FM7/77シリーズ(3.5"2D、5"2D 2枚組)
各￥4,500

※名門コースⅠ/Ⅱは、アルバトロスのシステムディスク(No.1)がなければ使用できません
※画面とパッケージ写真はアルバトロス本体のものです

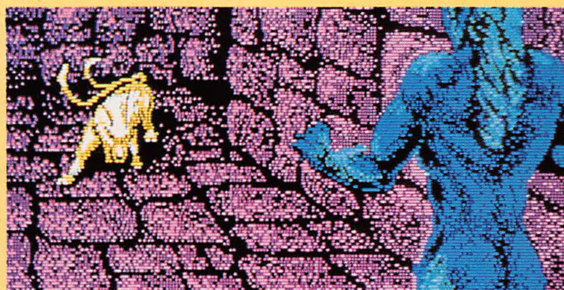


※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。



弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島


3～7面にいるケルベロスを見つけ救いだせ

好評発売中

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」


前世で結ばれていた二人が、今、再び…



●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(5"2D 2枚組) ¥7,800
●FM77AV(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
●X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
●PC-9801シリーズ
(5"2HDは1枚、5"2DD・3.5"2DDは2枚組) ¥7,800
(256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要)
● MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

●ビッグ・イベント デジタル・デビル物語（ストーリー） 女神転生の発売を記念して、全国各地でゲーム大会を開催中。プログラムは、①女神転生の内容紹介 ②ゲーム中に流れるテーマ曲・BGMの発表 ③インストラクターのデモプレイ ④一般参加者(キミのことだ／) によるゲーム大会 ⑤テレネット・オリジナルグッズのプレゼント抽選会…などなど。さらに、④の優勝者には東京で開催される決勝戦への進出権が／ 地方大会の日程は7月の土・日曜日。会場はユーザーホットライン(03・268・1268)で即チェック!!

ルクソール LUXSOR
NIGHTS OVER EGYPT

近日発売！

★2Dから3Dへ 連続興奮シューティングゲーム

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(5"2Dは2枚組) ¥7,800
●FM-77AV(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

超能力者達の塔
神羅万象

近日発売！

★初のPC88VA専用!!

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは？ 魔王とは？ VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。



●PC-88VA専用(5"2HD 2枚組) ¥7,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券
ベーシックマガジン
8月号

噂は半分も伝えていない。

究極のRPG、いよいよ、秒読み(カウントダウン)！ 7月18日発売

Ultima

Quest of the Avatar



株式会社ポニー

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281

札幌支店TEL011-232-5151　東京支店TEL 03-221-3271　大阪支店TEL 06-541-1971　福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741　名古屋支店TEL052-322-4001　広島支店TEL082-243-2915　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

誰も手を出すな、こ

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

噂の

獣神ローガス

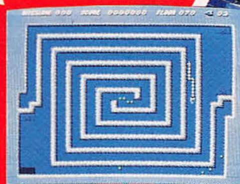
ついに見参!!



7月発売!
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売

Replicart

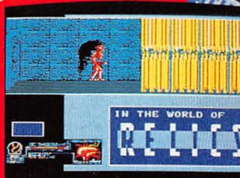


ドラゴン型スーツを装着、いざ地下世界へ。

長く伸びたレプリカートを操縦するには、かなりのテクニックを必要とするぞ。いろいろなアイテムを利用して、地底深くに潜むサランドラの野望を打ち砕け。

レプリカート
HBS-G062C ¥5,800
©KLON/Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2

RELICS



レリクスのミステリーワールドへ、ようこそ。

ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一歩足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。

レリクス
HBJ-G058C ¥7,200
©BOTHTEC 開発元：ボーステック㈱
03-407-4191(64K以上、V-RAM128K)
MSX2

雀聖



強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。

12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。

雀 聖
HBS-G059C ¥6,800
©Chatnoir, inc./Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2

XANADU



これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。

このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いますぐに旅立とう。

ザナドゥ
HBJ-G056D ¥7,800
©FALCOM 開発元：日本ファルコム㈱
0425-27-6501(64K以上、V-RAM128K)
MSX2

Märchen Veil I



美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。

絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。

メルヘンヴェールI
HBJ-G057D ¥7,900
©SYSTEM SACOM 開発元：システムサコム 03-635-5145(64K以上、V-RAM128K)
MSX2

新発売



ジョイパッド

ゲームフリークにはたまらない、新・連射快感。

新開発サイクロイドパッドを採用したジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わるから、素早いアクションにも即対応できる秘密兵器。連射機能付。

JS-303T…………¥2,000

ブ。

MSX2

HiTBiT

●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です ●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみください。

将軍

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シュミレーションゲーム
SHOGUN

ND-06MR 

MEGA ROM

(メガROM版)16KB

近日発売予定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXはアスキーの商標です。

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。渦巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シュミレーションだ。

SHOGUN

現在、開発中の画面写真です。

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

SF ROLE·PLAYING GAME

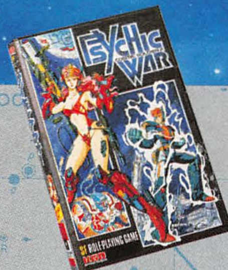
銀河超能力戦記

PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
サイキックウォー

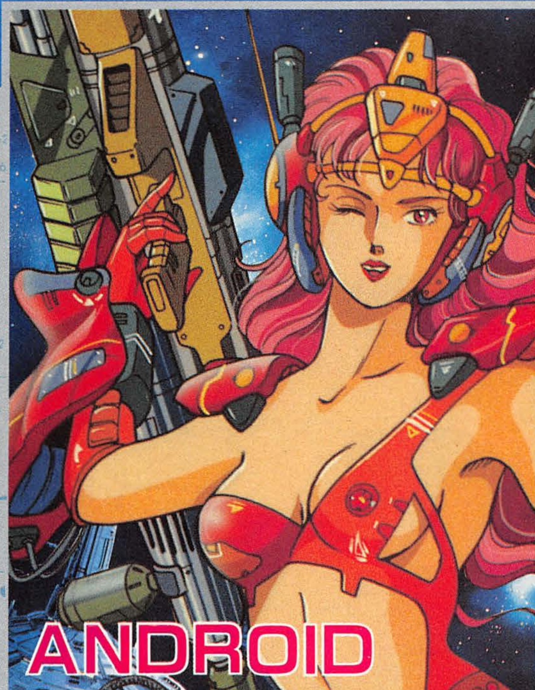
サイキックソルジャーに安息の日はない!

星暦3656年、KGD星域に再び帝国の魔手が迫るー。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対向し、帝国は、遂に機械化サイキックソルジャーを開発した。劣勢を余議無くされる全面戦争を回避すべく、同盟最高評議会は敵の軍事力の中枢である人工惑星基地に的を絞り、その破壊にサイキックソルジャーを敵星系に送りこんだ。パートナーのアンドロイドと共に――。

「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く!



もう発売されて2週間たったから、このゲームの凄さをたっぷり味わってる人も居ると思うけど、まだ未体験の不幸な君の為に、何処が今までのゲームと違ってそんなに凄いのか紹介しちゃうぞっ!!



これは、心臓に悪いゲームです。

まずは何と言っても、一人でプレイしててさえ、思わず「うわーっ!!」と叫び声を上げそうな程の戦闘シーン。敵は、現われると同時に攻撃してくるから、今までのR.P.G.みたいに「さてどうしようか…?」なんて考えていると、3秒でゲームオーバーね。だからって、のべつまくなしサイキック・ビームを撃ちっぱなしで歩いてたんじゃ、こんどは仲間にしなくちゃいけない味方まで殺しちゃって、いつまでたってもアンドロイドと2人だけ…。前方に誰かが現われたら、瞬時に敵か味方かを判断して攻撃しないといけないから、1歩前進する度にもう頭クラクラ、手のひらジットリ、冷や汗タラタラ。「あれっ?シューティングゲームやってたんだっけ?」という位、攻撃の手に力が入るから、キーボード壊さないでね。こんなゲーム、きっと心臓によくないよ。



60種の敵キャラ…フッフッ、それだけじゃない

キャラクターの多さ?ほかにもキャラクターの種類がいっぱいあるゲームってあったじゃない…などと言わないで。だって単に60種類のキャラクターがあるって言うだけじゃなくて、そのどれもがアニメーションで頭、尻尾、手、足などがバッチリ動いてるんだから!しかもっ!! 敵キャラクターはそのキャラクターごとに、色や形の違ったサイキック・ビームを撃って攻撃してくるから、「あっ、こいつのビームは強そうだ!」とか、思わず感情がこもっちゃうわけね。

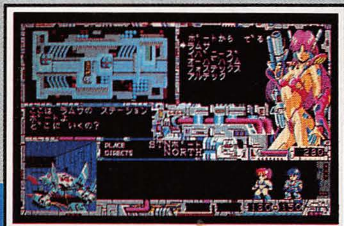
このオリジナルサウンドを聞いてほしいっ!

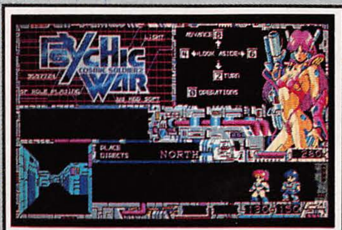
ゲームにBGMは、もう常識になってきているけど、このサイキックウォーのBGMはもうたまらない。もちろんオープニングの画面では「オープニング」の曲がこれから始まる物語(主人公は、もちろん君だ!)に対する気持ちをたかぶらせ、ゲーム中は「帝国軍のテーマ」が、神経ピリピリでサイキック・ビームの飛び交う緊迫の雰囲気をさらに盛り上げてくれる。作戦モードでは「アンドロイドのテーマ」が心を和ませ、そして多分一番聞きたくないのに、なぜか耳に焼きついてしまう曲は「レクイエム」…そう、目的を全うしないで敵にやられてしまった時に流れる曲だ。

そして何と!このBGMサウンドをシンセサイザーで新たにテープ用に編曲し直し、ステレオサウンドで大迫力の「サイキックウォー組曲」として録音した、オリジナルミュージックテープが、パッケージにもれなく入っているぞ!

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA V2mode/2ドライブ専用 〈定価8,800円〉

各機種移植進行中!







資料請求券 M·B·M·8

KGD Software Products

お問い合わせ先/株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

HAYATO

時空に突然起こった亀裂(タイムクラック)から生まれた奇・想・天・外な戦国譚(サイキックストーリー)、時空間漂流伝説「隼人」。

時空間漂流伝説「隼人」

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

歴史は、時空外未来人「HAYATO」との接触(コンタクト)から始まった。

時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。
舞台は、戦国時代のNIPPON。
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Rizaは、闇将軍に捕えられ、
邪光島の奥深く幽閉されている。

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G

HAYATO
■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ ■5"2D版(2枚組) ■近日発売

TAKERU価格¥5,800

●このゲームは企画、武尊、開発 ブラニング・ライクによるものです。

現代の痛快・愉快・豪快・快感情報が、「TAKERU」から発信(コミュニケーション)。

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。



ORIGINAL SOFT
ジェネシス
TAKERU価格¥4,900
■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版

ORIGINAL SOFT
ゲームミュージック・ライブラリー①
メルヘンヴェールII
FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。
TAKERU価格¥2,800
■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"ディスク版

ORIGINAL SOFT
マデリーン X-1シリーズについに登場!
シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。
市販価格¥7,200 TAKERU価格¥3,200
■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/TR/FR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

★マデリーン特製テレフォンカードプレゼント、アスピック・スペシャル・バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中。

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 6F	(011)214-2[illegible]
	札幌東急ストア専門店	(011)822-1435
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	ラフ・ハウス エイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-3777
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5230
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキ コンピュータ中央店	(022)224-5588
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うさい百貨店	(0249)32-5301
福島	教科文駅前店 2F	(0245)21-2011
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4870
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9998
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2281
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	OVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F 4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみ野	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-6421
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7521
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5336
浜松	メルパ浜松	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3901
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5428
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1625
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2701
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	別合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	別合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド梅田東北口店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9510
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-5677
	ダイイチパソコンCITY	(082)246-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-0171
高知	タグチ電機	(0888)23-0181
徳島	大東事務機(徳島そごう 7F)	(0886)25-4056
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-5281
福岡	ベストマイコン 福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	BM長崎	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)372-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-8396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-2505

●オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所・氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込みください。
●TAKERUで買ったソフトが作動しない時など、困ったときはTAKERU事務局に相談してください。

TAKERU COUPON

タケルソフトを5本買うと、キミの好きなソフトが一本もらえる。方法は、パッケージ内のクーポン券を送ってください。

TAKERU USERS CLUB

ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい?会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。

ブラザー工業株式会社
本社／〒460 名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894／東京営業所☎(03)274-6916／大阪営業所☎(06)252-4234

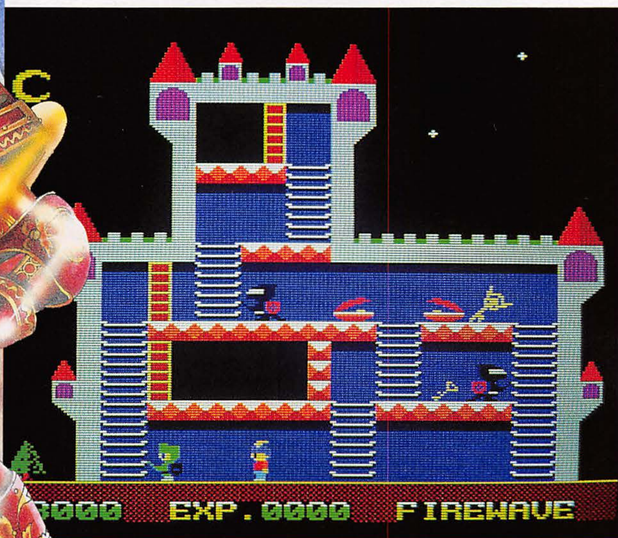
●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

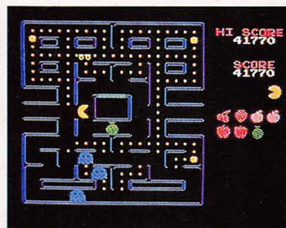
資料請求券
ベーマガ
8 月 号



MSXソフト

発表! MSXナイザースペシャル



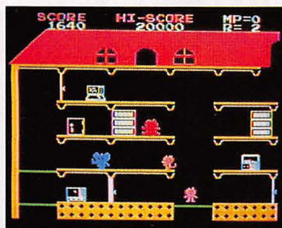


パックマン
namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ!

MSX 定価4,500円

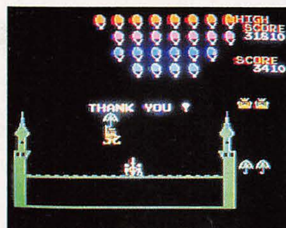


マッピー
namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー! 盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円

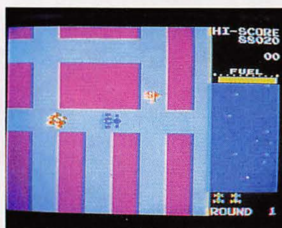


キング&バルーン
namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発! うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX
namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出!

MSX 定価4,500円

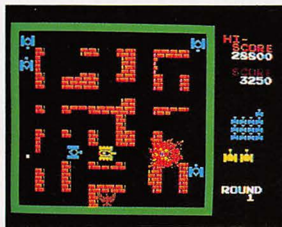


ボスコニアン
namcot

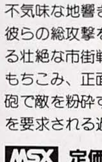


360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン
namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

好評発売中

MSX/MSX2対応

原作＋αのナゾを加えて、ついにMSX版「ナイザースペシャル」が発売になりました。登場キャラクター数はオリジナルの約2倍、アイテム、武器が増え、フェアリ(ようせい)も登場します。メディアはメガROMを使用した超大作です。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。

Knither SPECIAL

メガROM版(16K以上) 定価5,300円 新発売!!

BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal デーモンクリスタル

©DEMPA



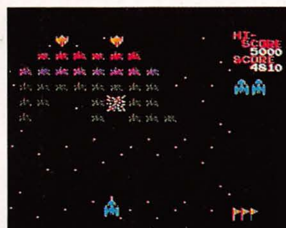


不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円

ギャラクシアン

namcot





宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円

ドルアーガの塔

namcot

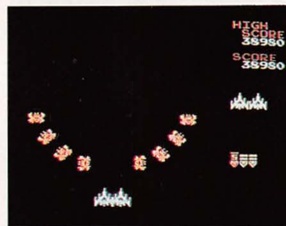
呪文をかわし様々な敵を倒して最上階を目指せ！多くの謎と多彩なキャラクター、美しいBGMで大人気のRPG。キミは黄金の騎士となってカイを救い出すことができるか!?



MSX 定価4,500円

ギャラガ

namcot





相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円

ディグダグ

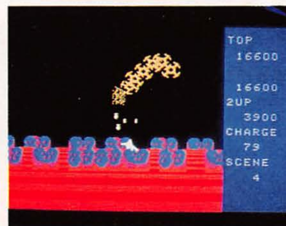
namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円

エクセリオン



「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円

ミニゴルフ

namcot



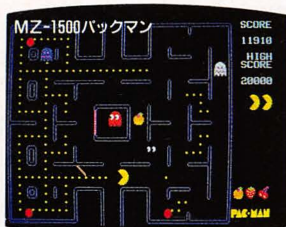
コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

遊気凜凜  マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601 テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

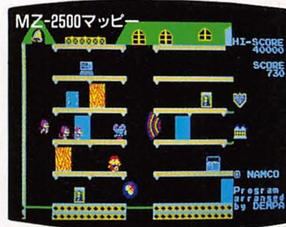
- PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀リゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

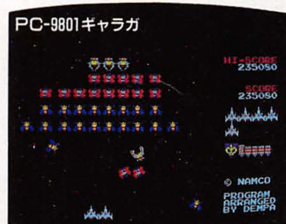
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

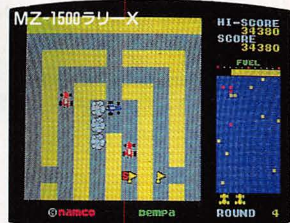
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkIISRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkIISR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/M 5インチ……各定価6,800円 3.5インチ……定価6,800円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円 FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

ラクション機能が付いています。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- X1/C/CS/CK テープ ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
- X1D 3インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- X1turbo/F/G(200ラインモード)5インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- FM-NEW7/FM-7 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- FM-77 3.5インチ……定価5,900円
- FM-77 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- MZ-2500 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価8,800円
- X68000 5インチ……定価6,800円
- X68000 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価8,800円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円



TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

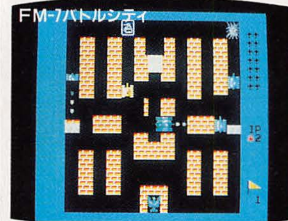
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- FM-7 5インチ……定価6,200円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY

バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ! 2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- MSX ROM……定価4,500円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER

バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン'ラバーは©DATA EASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

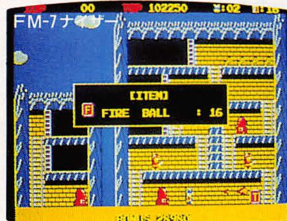
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ·定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

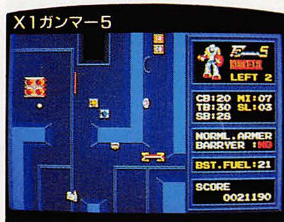
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

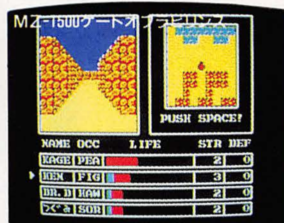
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

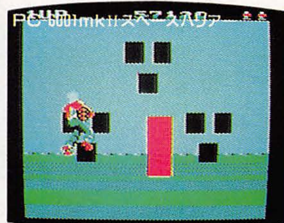
- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

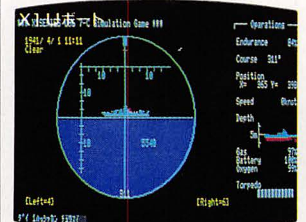
- PC-6001mkII/SR テープ·定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん‼おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



U-BOAT ユーボート

「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96(7型C)と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- PC-8001mkII テープ……定価3,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

電話(03)445-6111

THE TOWER OF DRUAGA

©株式会社ナムコ



FM-7/77ユーザーの皆さん、お待たせしました。あの『ドルアーガの塔』の、移植版が、発売になりました。全60フロアでくりひろげられる、ギルと、モンスターとの闘いと、数々の謎、そして最終面でのドルアーガとの死闘。ビデオゲームの永遠の名作がプレイできます。

FM-7/77ドルアーガの塔 | 3.5インチFD版6,200円 / 5インチFD版6,200円

『ドルアーガの塔』は、MZ-1500、MZ-2500、X1シリーズ、FM-77AVシリーズ対応のソフトが発売されています。なお、近日中にPC-8801SRシリーズ対応ソフトが発売される予定です。

60回の興奮とモンスターがキミを待つ。

DRAGON

The soldier Clovis went to Mt.Dragon, running after Dragon. Dragon had taken Princes

パソコン版では、初めて移植に成功！

全12面に展開されるクロービスのアドベンチャー"ドラゴンバスター"が、パソコン初のX1バージョンで発売されました。ストーリーは、あくまでもアーケード版に忠実に移植されています。空中を飛ぶドラゴンは圧観！ ドラゴンバスターの世界に、心ゆくまでひたって、プレイを楽しんでください。

シャープX1……5インチFD版 標準価格6,200円













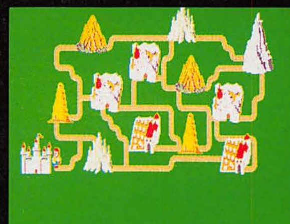


セリア王女がドラゴンにとらわれた!
王女の身とローレンス王国を
救うために立ち上がったのは、
ドラゴンバスターとしての力を
内に秘めたクロービスであった。
待ち受けるルームガーダーを倒し、
アイテムを集めながら
最終ラウンドに潜むドラゴンを
打ちやぶるのが使命だ。
ユメとロマンにあふれた
冒険が今はじまる。

BUSTER

Celia as a hostage. But, monsters in the graveyard and ruins interrupted his way.

FM77AV
バージョンも
近日発売。





ドラゴンバスターのFM77AVバージョンの写真をご紹介します。現在、各キャラクターのゲーム設定段階で、次号では、発売時期をお知らせできる予定です。ハードの性能を生かし、たいへん美しい画面と、スムーズなキャラクターの動きで、AVユーザーに、きっとご満足いただけるものに仕上がるはずです。





夢を超えた…XE

1983年、ビデオゲーム界を驚愕させた作品〝XEVIOUS″が登場してから4年。XEVIOUSにこだわり続けてきたDEMPAマイコンソフトウエア開発室から、7作目のパソコン・バージョン〝XEVIOUS for X68000″が発売になりました。

大量のスプライト、発色、FM音源、スムーズ・スクロール等、これまでアーケード版のゲーム・マシンにしか搭載されていなかった機能も持つ、夢を越えたパソコン〝X68000″ならではの仕上りとなりました。

アーケード・ゲームのパソコンへの移植において障害となる、キャラクターや背景の重ね合せ、スピーディーでスムーズな動き、多色の使用、オリジナル同様のサウンド表現、メモリ容量などは、ほとんどすべてハード上で解決していたため、ある意味で移植は楽でした。しかし、妥協を許さない〝X68000″のハード・スペックは、これまで以上の厳しい仕様をプログラマーに要求してきたのです。

ハードの限界という言訳は、通用しなかったからです。

もちろん、縦画面と横画面という相違点や、ドットの滲みが無い等の難問にもぶつかりました。

このようにして制作された〝XEVIOUS for X68000″は、市販ソフトとして、市場に第一番めに出荷されました。ぜひプレイしていただき御感想などをおよせいただければ幸いです。









5インチFD版……………標準価格6,800円
5インチFD＋ジョイスティック………………
標準価格8,800円

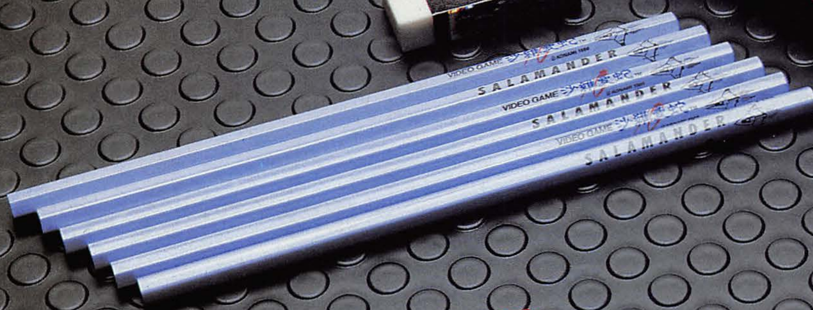
※ジョイスティックはXE-1bを搭載。
特別割安になっています。

おシャレなゲームフリー

© KONAMI



Aタイプ





サラマンダ ハイパーユニット

HYPER

コナミキャラクター下敷 各標準価格200円



沙羅曼蛇Aタイプ



グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ



ハイパーオリンピック



ツインビー

コナミキャラクターレポート



沙羅曼蛇

ク達へ。

DEMPA/ペンタン

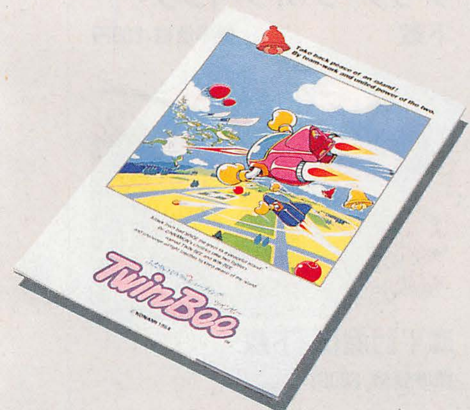
DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇(サラマンダ)のカンペンセット＝ハイパーユニットです。
このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇(Aタイプ)と，ビッグバイパー(Bタイプ)の2種類を用意しました。



Aタイプ(沙羅曼蛇)　Bタイプ(ビッグバイパー)
申し込みの際、Aタイプ/Bタイプどちらか希望する方を、記入してください。
標準価格950円

UNIT

パッド　各標準価格250円



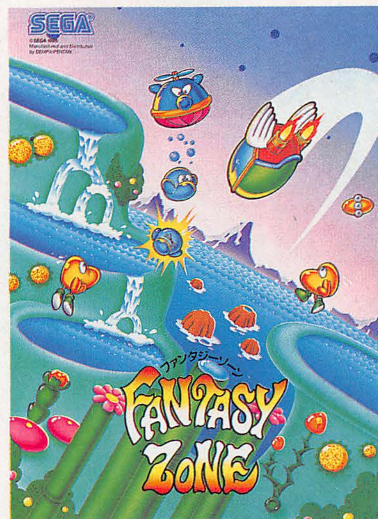
ツインビー

SEGA®

「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷新発売。

©SEGA

セガ熱狂的ファンのために待望のセガキャラクター商品第一弾として、「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷を発売することになりました。　お近くのDEMPA／ペンタン商品取扱店または、通信販売でお申し込みください。



ファンタジーゾーン
標準価格200円



アウトラン
標準価格200円

T&E SOFT®



「ディーヴァ」カンペンケース
標準価格500円



「ディーヴァ」下敷　標準価格200円

DECO



「サンダーストーム」下敷
©DATA EAST CORP.　標準価格200円

通信販売で下敷のみ購入される場合は、11種類のペンタン・キャラクター下敷の中から、5枚一組でお願いします。「通信販売の申し込み方法」は313ページに掲載してあります。

電波新聞社　〒141　東京都品川区東五反田1－11－15　☎03－445－6111

「復活。」





※写真はBタイプです。

正義の味方 続々登場。

キミの大切なお金を守る



源平討魔伝



ザ・リターン・オブ・イシター

ドラゴンバスター

大好評の「ドラゴンバスター」と，「ザ・リターン・オブ・イシター」のウォーレット(お財布)は，もうお店で見てくれたかな?。

なんと今月も，熱狂的なナムコファンの希望に，応えて，「源平討魔伝」のウォーレットを発売します。色はバイオレットで，中を開くと，小銭専用の着脱式ポケットが，付いています。大切なテレフォンカードなどが入るケースも付いています。お近くのDEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになれます。

ザ・リターン・オブ・イシター ウォーレット 標準価格1,200円

ドラゴンバスター ウォーレット 標準価格1,200円

源平討魔伝 ウォーレット 標準価格1,200円



ザ・リターン・オブ・イシター 下敷 標準価格 200円



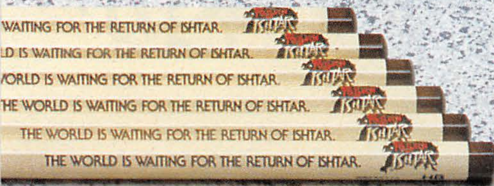
源平討魔伝 下敷
標準価格 200円

下敷のみを申し込まれる方は，他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で350円です。

DEMPA/ペンタン

イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編,「ザ・リターン・オブ・イシター」が,文具セットになったゾ。その名も,トレージャーボックスII。鉛筆6本と消ゴム,カンペンケースのセットです。カンペンケースには,蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には,もれなく記入して下さい。また,DEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店でも,購入することができます。まだ実物を見たことがない人は,今すぐお店へ。






▲Aタイプ
Bタイプ▶



ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個　標準価格950円



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには,ストロータイプ,カップタイプがあります。申し込みの際,いずれかを指定して下さい。
標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ
Sのみ 標準価格1,700円



マッピーTシャツ
サイズ:S/M/L　標準価格1,700円



ドルアーガの塔Tシャツ A
サイズ:S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ B
サイズ:S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔 トレーナー
色:グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ:S/M/L　標準価格4,500円



スカイキッド Tシャツ
サイズ:S/M/L　標準価格1,700円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

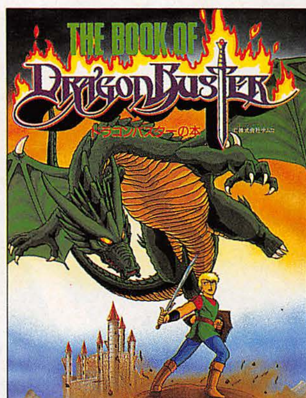
サイズ	胸　囲	身　長
S	78〜86(cm)	145〜155(cm)
M	84〜92(cm)	155〜165(cm)
L	90〜98(cm)	165〜175(cm)

■申し込み方法

314ページの「通信販売の申し込み方法」をよく読んで注文して下さい。なお,本広告以外の商品の一覧表も載っています。

DEMPA/ペンタンのキャラクターグッズは,ぜったいに,ひとりじめしないでください。

発売元:電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111

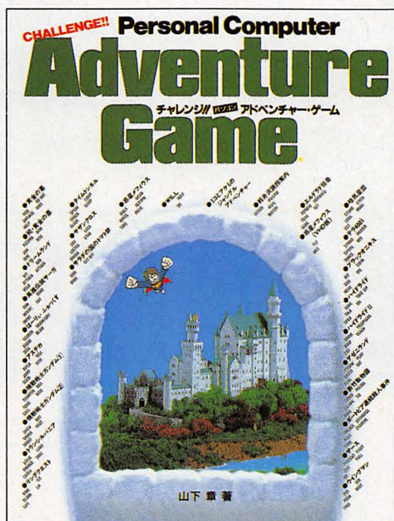


ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム
THE BOOK OF DRAGON BUSTER ドラゴンバスターの本

好評発売中

「ドラゴンバスターの本」が加わりました。







ALL ABOUT namco

A5判 定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

A5判 定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラックオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム&ロールプレイング・ゲーム

A5判 定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくす―雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSS II―帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13―狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。

SUPER soft BOOKS マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot

広大な地下迷宮にひそむ数々の謎!!
いったい誰がこの膨大なストーリーに終止符をうてるのか!?





地下迷宮	250面以上
モンスター	50種以上
アイテム	20種以上
キミの頭脳	フル回転!!

ドラゴンスレイヤーIV
7月17日 新発売
¥4,900

●全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求め下さい。

©日本ファルコム㈱



ファミリーボクシング 全国チャンピオントーナメント 開催中

【全国各地】 【ナムコ特設会場】 【新宿・スタジオアルタ】

①店予選 → 町内チャンピオン → ②地区予選 → 地区チャンピオン → ③日本チャンピオン決定戦 → 日本チャンピオン → ④世界チャンピオン決定戦 → 栄光の世界チャンピオン

6/28～7/31　8月上旬　8月中旬

● 参加費無料、豪華賞品多数、そしてなんと地区チャンピオンを新宿スタジオアルタへ御招待!!
● その他いろいろなお楽しみをド～ンと用意。

ドシドシ応募して下さい。



★参加申込みは、このポスターのあるお店へ!!

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局0222-27-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630



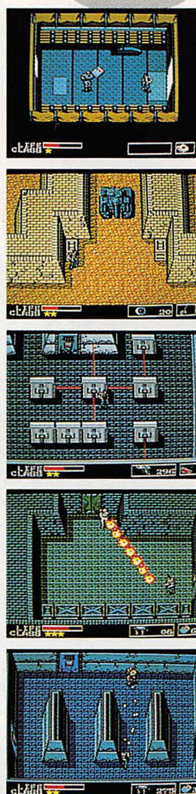
ドッキン ドッキン ドッキン

スリルとサスペンスが渦まく、
ハードボイルドタッチの
超話題作。
はたして今まで、
これほど緊張感にあふれたゲームが
あっただろうか——。

あなたの**心臓**の**音**、**聞**かせてさしあげます。

新製品情報
関東地区 03-262-9110
関西地区 06-334-0399
北海道地区 011-851-3000





19××年、世界平和を守るために、特殊作戦部隊が結成された。その名は、「FOX HOUND(フォックスハウンド)(きつね狩り)」部隊。秘密裡(ひみつり)に敵地に侵入し、速やかに任務を遂行(すいこう)する、いわば「現代の忍者」ともいえるものだ。南アフリカの奥地で恐るべき秘密兵器が開発されたという極秘情報の確認のため、その「FOX HOUND」から派遣された1人の兵士が、消息を絶ってしまった。そこで、新たに侵入者として選ばれたのが、まだ入隊したての新前兵「SOLID SNAKE(ソリッドスネーク)」。彼の任務は消えた仲間の行方を追い、噂の兵器を爆破すること。しかし、その手にあるのは、無線機だけだ。武器は敵地で奪うしかない。深いベールにつつまれた南アフリカの奥地へ、彼はたった一人で、向かってゆく。

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

KONAMI

ウ〜ン、コウフンの連続発射だ。

「グラディウスフェア」の次は「ゲムラフェア」を開催しようと、一人で思案中のゲーム界の物知り博士「ゲムラ」。

MSX

グラディウス2発進、いよいよ秒読み！

新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000

グラディウス・フェア

いよいよ、全国のゲームフリークを熱狂させたあの「グラディウス」のパート2発売が間近に迫ってきた。さらに、その発売と同時に、ドキドキ、ワクワクの「グラディウス・フェア」も大々的に行われる！ 興奮、コウフンがゾクゾク。それぞれ豪華商品も用意。コナミが贈る、今年最大のイベント「グラディウス・フェア」に、キミの参加を待っているゾ。

その1 ゲームアイデア募集

キミの頭脳を、インプットせよ！

キミの手で「グラディウス2」を作るチャンス。隠れた天才たちよ、とびっきりのアイデアを聞かせてくれ！

●**期間**：62年6月15日〜7月31日（当日消印有効）

●**応募部門**：❶ゲームアイデア部門❷ストーリー、シナリオ部門❸イラスト部門　❹モデル、ジオラマ部門

❶❷は市販のレポート用紙、❸はハガキ大以上の白紙を使用のこと。❹は写真に撮影して応募のこと。

●**応募先**：〒650神戸市中央区港島中町7-3-2　コナミ工業株式会社MSX企画室「グラディウス2 アイデア募集係」○○○部門

〈賞品〉**グラディウス2大賞**（1名）
BMXサイクル
（提供丸石サイクル）

最優秀賞（各部門別、計4名）／**ディレクターズチェア**（自分のネーム入り）、**グラディウス2オリジナルROMカートリッジ、グラディウス 2 オリジナルテレホンカード**の3点をセットで。

その2 チャレンジバージョン体験フェア

キミの好奇心を、試してみよ！

「グラディウス2」の発売前に、全国のゲームソフト取扱いショップ（下記参照）で、その予告品を大公開するゾ。これを見逃す手はない。さぁ、一足先に、チャレンジ・ザ・グラディウス2！

●**期間**：62年7月中旬から「グラディウス2」発売までの間　※参加者には、記念品をプレゼントします。

その3 ゲームコンテスト

キミのテクを、発揮せよ！

「グラディウス2」が発売されたら、いよいよ、この「グラディウス・フェア」もクライマックス。ゲームの腕自慢を競う「ゲームコンテスト」が行われる。最初に「グラディウス2」を攻略するのは、キミかも知れない。

〈賞品〉

1位／**ディレクターズチェア**

2位／**オリジナルウインドブレーカー**

3位／**オリジナルナップサック**

その他、上位2,000名にネーム入りライセンスカードをプレゼント。

※詳細については、次号で紹介の予定です。

グラディウス2 体験フェア スケジュール

〈九州地区〉7/19ベスト電器（福岡本店7F／西新店4F／大分パソコン館）カホ無線（福岡マイコンセンター）寿屋（エレデ博多店）トキハ百貨店　7/24カホ無線（飯塚B館マイコンセンター）　7/25ベスト電器（鹿児島パソコン館／那覇店／博多店4F）馬場電器　7/26ベスト電器（小倉パソコン館／黒崎パソコン館／四ヶ町パソコン館／熊本パソコン館／呉パソコン館）寿屋（宮崎店／本荘店）松藤産業　7/27ベスト電器（久留米パソコン館）　7/28ベスト電器（川内パソコン館／佐賀中央電器2F）　7/29ベスト電器（出水パソコン館／長崎パソコン館／島原店）**〈中国地区〉**7/28ダイイチ（パソコンCity）　**〈近畿地区〉**7/23星電社（姫路本店）　7/24星電社（三ノ宮本店）　7/25上新電機（J&P京都寺町店）ニノミヤムセン（パソコンランド梅田）　7/26上新電機（J&Pテクノランド／J&Pメディアランド）ニノミヤムセン（エルランド）中川ムセン（ナム店）**〈中部地区〉**7/19栄電社（テクノランド）7/21栄電社（テクノ豊橋店）**〈関東地区〉**7/12ラオックス（厚木店）　7/14・7/15上新電機（J&P八王子店）　7/16・7/17上新電機（J&P町田店）　7/18・7/19上新電機（J&P渋谷店）　7/22ラオックス（中央店）　7/23ラオックス（戸塚店／浦和店）7/24〜7/29西武百貨店（所沢店）　7/25マイコンベース銀座　ラオックス（吉祥寺店）7/26ロケット（本店）ミナミ無線電機　横浜高島屋　7/30〜8/5西武百貨店（池袋店）　7/31東急インフォメーション（本店）　8/1パナメディア銀座　**〈東北地区〉**7/25・7/26電巧堂（青森本店）庄子デンキ（コンピュータ中央）　**〈北海道地区〉**7/25・7/26 YESそうご電器

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

ヤシャ

YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、
千数百年の野望が、今乱世を襲う



WOLF TEAM 第一回作品

企画　ウルフ・チーム

原案　大西一斗

脚本　山田隆
with スピルバーグ・クラブ

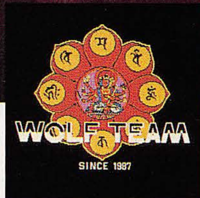
音楽　宇野正明

美術　南野かつお
高橋誠

プログラム　秋篠雅弘
塙まさる
藤西宏

★

ゲーム・デザイン　秋篠雅弘



★戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いをえがく超伝奇アクション・ロマン！

★ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！

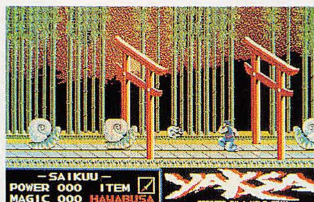
★会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！

★アクション・シーンには全方向スクロールと3プライオリティ・グラフィックを採用！

PC-8801R／Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)￥7,800
・1ドライブ対応・NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません

MSX_2へ移植開始！

7月中旬発売





時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、
そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り
大規模な夜叉狩りを始めた。
全国18カ所の魔空泉を解き、
破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、
今まさに遂げようとしていた。
一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。
高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と
師ルイス・フロイスを堺の港で見送る
修道士・九条院伊織のふたりである。
運命の男、最空と伊織。
18カ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。
その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。
まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……

★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。



Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

資料請求券
ベーシックマガジン
8月号

バトランティス

©コナミ
Written by EXCHANGER



インベーダー(?)が帰ってきた。といってもRETURN OF INVADERじゃない。ましてやメロディ・インベーダーじゃない。インベーダーIIだ! ちがう。コナミのバトランティスだ。

今回紹介する『バトランティス』は，コンセプトをインベーダー・ゲームにおいてさらにおもしろさを加えたコナミの力作だ。

ストーリー

777×年，聖なる島「バトランティス」は，絶滅の危機に瀕(ひん)していた。邪悪の化身が暗黒から蘇(よみがえ)り，妖獣軍団をひきつれて，破壊の限りをつくしていたのだ。

この恐怖の侵略にただ1人立ち向かう男がいる。その名は，若き王「クリペウスIII世」。いま，戦いのときはきた。この世界を救えるのはキミしかいない。

基本事項をしっかり把握しておこう

このゲームの操作方法は，インベーダーとまったく同じで，2方向レバーとボタン一つ。もちろん左右にしか動けない。またショットは，通常2連射までできる。

そして，敵もインベーダー同様，フォーメーションを組んで，左右に動きながら段々と前進してくる。そのスピードも，インベーダーと同じく，数が少なくなるにつれて速くなっていく。

ここまではインベーダーと同じだが，ここからがちと変わってくる。まず，フォーメーションが各面ちがうということ。とくに，敵の種類も多い。フォーメーションを組む敵は全部で6種類。それぞれ，耐久力や攻撃方法がちがう。いろいろと研究してみるのもおもしろい。

つぎに，このゲームをとてもおもしろくしているのが，インベーダーで言われる侵略のシステムである。インベーダーでは侵略されることはゲーム・オーバーを意味していた。このゲームでは，プレイヤー「クリペウスIII世」はどの面も城壁の上にいて，敵を下に見おろしている構図になっているのだ。

敵が一番手前までくると，この城壁を登ってくるのだ。登っている間は，敵は何も攻撃してこないが，登りきるとプレイヤーは横に撃てないのでやられてしまう。しかし，登っている途中ならまだだいじょうぶ。ただし，登り切るまでの時間もそう長くないので，画面のはじとはじに登られたら終わり。


▲だんだん侵略されて，いつの間にか目の前

▲侵略してきた敵は城壁を登ってくる。しかし，この間は敵も無防備だ

▲フォーメーションを組まずに直線的に突っ過んでくるヤツもいる。横一線でこられるとキツイ

これだけだとすごく簡単に見えるかもしれない。でも，ここからがこのゲームのむずかしいところなのだ。

ザコ敵には，もう1種類，フォーメーションを組まない敵がいて，こいつらは直線的に突っ込んでくる。こいつらに集団でこられたらさすがにきつい。

この突攻隊にも2種類あって，地上を歩いてくるヤツと，空中を飛んでくるヤツがいる。とくに空中を飛んでくるほうは，城壁など関係なく侵略するので，何よりもまずこれをやっつけるということを覚えておこう。

各面のラストにはボスキャラがいて，この敵を倒さなければ面クリアにならない。ボスキャラにも2種類いて，プレイヤーと同じ大きさの中ボスと，画面せましとあばれる大ボスとがある。

パワーアップ



◀パワー・ボックスを運んでくる敵は必ず撃とう!

最近のゲームでは，必ずと言っていいほど盛り込まれているパワーアップ。やはりこのゲームでもあるのだ。いわゆる"UFO"キャラが，パワーアップを運んでくる。パワー・ボックスといわれるもので，これを撃つことにより，パワーアップ・アイテムを手に入れることができるパワーアップは以下の6種類。

スピード・アイテム


プレイヤーのスピードがアップする。

停止アイテム


敵が一定時間停止する。

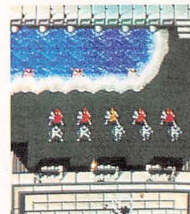
連射アイテム


4発まで連射可能となる。


◀これを取ると4連射可能。TIMEのあるうちに全滅だ!

透明アイテム

プレイヤーが透明になる。透明になっている間は侵略されても体当たりで敵をやっつけることができるので，かなりうれしいアイテム。


▶透明になればこっちのもの。侵略されても平気平気



貫通射撃アイテム

縦一列を一撃で撃滅可能。ボスキャラにもかなり有効。



◀スカッと一発，貫通弾！これを持てばボスキャラも楽勝



ニトロ(液体爆弾)アイテム

一撃で広範囲を撃滅可能。ボスキャラも一撃。



◀2発ずつ投げられる。広範囲に広がって周辺の敵を全滅できるボスキャラにも有効

これらのパワーアップは，ある程度出現する場所が決まっている。

他のアイテムを持っていて，スピード・アイテムを取ると，プレイヤーは横に弾を撃てるようになる。



◀複合で横にも撃てる。これで侵略されてもOK！

また，パワーボックスにも2タイプあり，一つは直進型（まっすぐ止まらずに画面を横ぎる），もう一つは一時停止型(画面を何度か止まりながら横切る)である。前者の点数は1,000点，後者は2,000点である。

全ステージ紹介

このゲームは，「祈禱(きとう)場」から「アスモ城壁」までの16ステージで構成されている。

STAGE 1



▲ステージ1

なによりもはじめが感心。ひじょうに簡単で，だれにでも消せるように作られている。画面上部に敵がいるので，突攻隊だけに気を配ろう。

この面のボスは中ボス。たいまつを投げてくる。このたいまつは確実にプレイヤーをねらってくる。

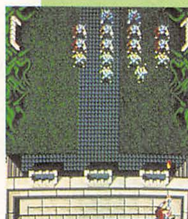
◀1面のボス。タイマツを投げてくる。盾をまず破壊しよう

STAGE 2

1面同様前半はやさしい。ただ，突攻隊が左右のはじにわかれてでてくるので，確実にしとめなければならない。

この面のボスは大ボスで，地底獣の「CYCLOPS」だ。両手から三つの弾をだしてくる。ここはちょっとむずかしい。ヘタに左右によけると死にやすいので，多少ムリしても正面で戦おう。

▲ステージ2



◀地上に穴が開いて暗闇の中からCYCLOPSが登場。2面にして，この敵だ

STAGE 3



▲ステージ3

この面の前半まではたいしたことないが，後半はちょっとむずかしい。突攻隊がきついのだ。

この面は中ボス。一気に五つの弾を投げてくる。非常にすき間がせまいので，微妙なレバーさばきがカギだ。連発では撃ってこない。慎重にねらおう。

◀五つの弾を一度に投げる。こんなせまい所でよけなきゃいけない

STAGE 4

▲ステージ4

この面からむずかしくなり，ここで終わることが多い。前半は簡単であるが，左右両はじからでてくる突攻隊が結局全部倒しきれないでやられるケースが多い。ここは，左右の壁を早めに壊しておくことがキメ手である。

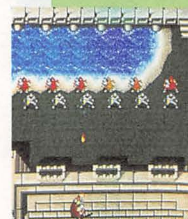
この面のボスも中ボス。2枚刃の手裏剣状のものを投げてくる。このアルゴリズムがなかなか陰険だ。自分を直接ねらってくるのは少なく横にずらして投げてくる。やみくもにレバーを動かすとすぐにやられてしまう。

敵が投げてからよけろ。このアルゴリズムはガンスモーク（カプコン）のBIGJOEに似ているのだ。



▲プレイヤー「クリペウスIII世」のやや横をねらってくる。敵が弾を撃つてからレバーを動かせ

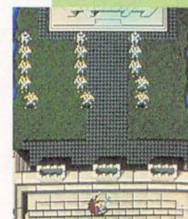
STAGE 5



▲ステージ5

4面に比べて簡単であるが，フォーメーションの前列の敵がかたい。しかも，かなり下にいることから，確実に殺しておかないと，撃ちきれなくて侵略されてしまうぞ。

この面のボスは中ボスだが，むずかしい。武器のブーメランが強い。画面せましと飛びまわる。ヘタに突っ込まず，持久戦にもっていくのが正解だ。



▲このブーメランが陰険なんだ。撃ち落とせるけど，無理はしないほうがいいぞ

STAGE 6

▲ステージ6

この面でガーゴイルが登場。こいつはいきなり飛んできて侵略されてしまう。2匹しかでてこないから，こいつは見逃すな。



▲空中を飛んでくるガーゴイル。早くやっつけないと侵略されてしまうのだ



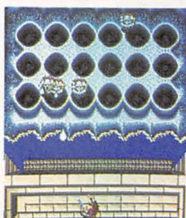
▲巨大になったカエルは，舌でプレイヤーを攻撃してくる。なかなか気持ちいいんでないかい

この面は大ボスのカエルくんで。名前が「FROGGER」。コナミのゲームにこんなのがあったなあ。こいつはなかなか愛きょうがあってかわいい。雷に打たれて巨大化して攻撃してくる。手前にジャンプして舌をだしたり，口からオタマジャクシをだしたり，ウイやつだ。

STAGE 7



▲ステージ7



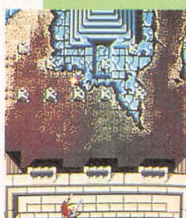
▲4匹の中ボス。どこに出現するかわからないが，攻撃はそれほど強くない

この面は他の面とちがって，フォーメーションを組んでいる敵はいない。18個の洞穴からつぎつぎとガーゴイルが飛んでくる。出現した順にやっつけていこう。

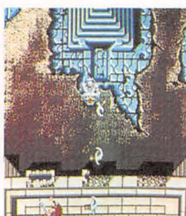
ガーゴイルを全部やっつけると，初のお目見え，「グーラ」。画面をジグザクに飛んで侵略してくる。あせらずにねらって撃つのがコツだ。

このSTAGEの中ボスは，4匹のグリムロッタ。とても弱いので，ここまでくる実力があるなら楽であろう。

STAGE 8



▲ステージ8

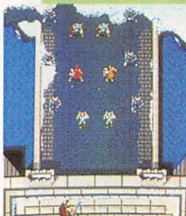


◀こいつは見た目ほど強くない。3発撃ってくるからといって圧倒されてはいけないぞ

か，かたい。かたいのが9匹も。根気よくやらねばならない。グーラもでてくるけど，この面はやはりかたさだね。

中ボスも今までに比べると，それほど強くはない。3本の変形したナイフ状のものを投げてる。

STAGE 9



▲ステージ9

この面の前半は左右の幅がせまく，侵略のスピードが速い。基本に忠実にはじからクリア。後半は盾を持った突攻隊が登場。かたさを思い知ってもらいたい。

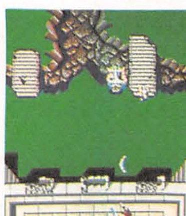
この面のボスは4面と同じだ。



◀こいつは4面と同じだ。だけど前にはしっかりと護衛がいる

STAGE 10



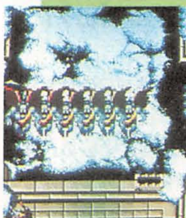


◀同じブーメランでもこいつのは直線的にねらってくる

この面は，もっと前半にもってきてもいいような簡単な面。

ボスは5面と同じブーメランを投げてくるけど，ちょっとブーメランの動きがちがい，プレイヤーを直接ねらってくる。斜めから投げられるとやられる確率が高いので，正面について戦おう。

STAGE 11



▲ステージ11

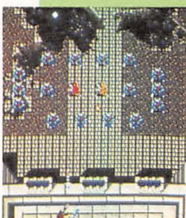


▲強いうえにでかい弾で攻撃してくるレッドドラゴン。右はじの壁をうまく使おう

ここもフォーメーションなし。ガーゴイルが横一列に並んでいっせいに飛んでくる。あせって撃ち逃すとやられてしまう。確実にねらっていこう。

ここは大ボス「レッドドラゴン」。このレッドドラゴンはとても強いうえ，こちらの弾をよけてしまう。しかも攻撃してくる弾がでかい。ただ一つある壁をうまく使え。

STAGE 12



▲ステージ12

むずかしい11面をクリアしてほっと一息つける面がこのSTAGE。しかしながら，ゲームも後半なので気は抜けないぞ。

ボスも楽勝。なんと1面のボスが出現する。

STAGE 13



▲こうなるとわけがわからん。パターン覚えるしか手はないのだ。こんなのがしばらく続く

いよいよSTAGE13だ。きたきた，ぞくぞくと突攻隊が…。なんといってもフォーメーションの敵の数が3匹。

中ボスは10面と同じだ。

STAGE 14



▲ステージ14



◀ラウンド5と同じボスキャラ，ただ，やや手前にいるのでブーメランがよけにくい

ラスト近くはさすがにむずかしい。これは，13面とほぼ同じむずかしさ。さらに，この面はフォーメーションの数もすごい。

ボスは，5面と同じだ。

STAGE 15



◀ラス前の2匹の中ボス。弾の勢いはたしかにすごいが，よけられない弾じゃないぞ

今までの集大成といったところ。敵もパターンも新しいものはないが，ラスト前だけにどうしてもクリアしたいね。

中ボスは2匹。新しいボスで，かなり多く弾を放ってくる。しかし，よけきれない弾ではないぞ。

STAGE 16

さあ，ラスト。といいたいが，ここは残念ながらお見せできません。ただひと言，むつかしー！

こういうゲームは，インベーダー・ゲームをこよなく愛する人には，ざん新さのないつまらぬものかもしれない。しかし，マニアックなことを言わずに，ただ，そのまま受け入れれば，とてもおもしろいゲームだ僕は大好きだな，こういうの。

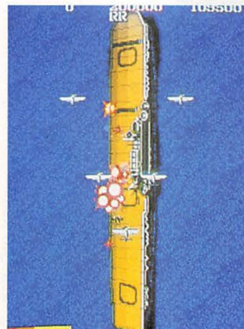
1943
ミッドウェイ海戦
©カプコン
Written by EXCHANGER

こんにちは。打倒F14ーTOMCATに燃るYAGOVことEXCHANGERです。今回は,『1942』から1年,ミッドウェイ海戦を舞台としたカプコンの期待の新作『1943』をご紹介しましょう。

●ここが1942から進歩した点だ!!●

さてさてゲーム内容だけど,前作同様,敵軍は大日本帝国軍。自分は,単身で空母から飛び立つ,かくも勇敢で,かくも無謀なアメリカ軍の兵士。

こちらは1機,敵は艦隊。無理と言ってしまえばそれまでだけど,こちらには前作より強力になった機体と,POWがあるのだ。


◀日本軍に奇襲を受けた空母から離陸する自機。これから長い戦いがはじまるのだ

今回もボタンは二つ。だけどちょっと使いかたがちがう。もちろんショット1は2連のショット。変わったのはショット2が〝メガ・クラッシュ〟ボタンになった。このボタンを押すと稲妻(いなづま)やカマイタチ,津波が起こって敵にダメージを与えることができるのだ。ただし,これを使うとエネルギーがかなり減ってしまう。使いどころをまちがえなければかなり使える。


◀メガ・クラッシュの威力を見よ。これが津波だ。ただし,使うとエネルギーがかなり減る。使う場所を考えよう

そして,二つのボタンを同時に押すと〝宙返り〟ができるのだ。しかし,〝メガ・クラッシュ〟の影であまり使うことはない。

さあ今度はPOWだ。このパワーアップは,前々作『サイドアーム』と同じく,赤い敵を撃つと〝POW〟がでてきてそれを撃っていくと,どんどん武器が変わっていくというシステム。

『1943』の自機は1機制,エネルギーで生死が決まる。そして,敵キャラには,前作の戦闘機たちと戦艦・空母といったHeavyなやつら。そしていくつかの隠れキャラがある。

このゲームは全部で16面で構成され,各面には旗艦もしくは指令機がいる。それらを70%以上破壊しなければいけない。70%以下だとやり直し(2回まで)になる。



◀ステージのはじめに,そのミッションの攻撃目標の名前が表示される

パワーアップ紹介

●POW(パウ)
自機のエネルギーが8補給される。

●ショット・ガン
敵の弾を破壊できる唯一の武器。2段階パワーアップする。ただし,連射は効かない。

●スリーウェイ
3方向に攻撃できる。

●マシンガン
ボタン押しっ放しで8連射できる。

●スーパー・シェル
押しっ放しで連射し続けて,弾1発で2発分の破壊力がある。

●エネルギー・タンク
自機のエネルギーが24補給される。

●サイド・ファイター
自機のサイドにつき攻撃力が増す。

●弥七
自機のエネルギーがMAXまで補給される。

さて,パワーアップの注意点をいくつか紹介しよう。

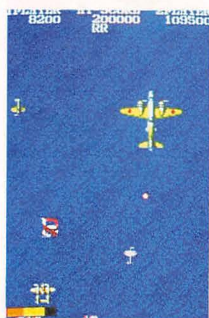
①POWの変わりかた
POWの変わりかたは,POW→ショット・ガン→POW→スリーウェイ→POWマシンガン→スーパー・シェル→POW→ショット・ガン……とに変わっていく。

②パワーアップTIME
ショット・ガン,スリーウェイ,マシンガンは1回取ると20秒(画面下部に表示)しか持続しないが,重複すると20秒ずつさらに加算されて,最高64秒まであがる。武器を変えても,そのTIMEは持続。

④スリーウェイとサイド・ファイター
スリーウェイとサイド・ファイターの重複はいっさい意味がない。サイド・ファイターがいらないのではやめにやられておいてもいい。



▲ステージをクリアすると破壊率が表示される。破壊率が低く作戦を失敗すると,再び対戦しなければならない



▲カプコンおなじみのPOW出現。必要なものに変化させて取ろう



▲1段階パワーアップしたショット・ガン。でも，あまり使えないパワーアップだ



▲これがスリーウェイ。これをうまく取れるかどうかがポイント。かなり有効なパワーアップだ



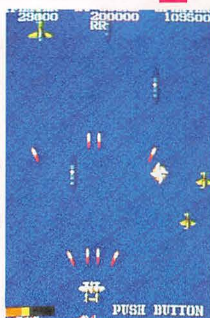
▲押しっぱなしで８連射できるマシンガン。艦隊戦でこれを使えばかなり楽に撃沈できる



▲爆撃力のあるスーパー・シェル。これにサイド・ファイターが付けば天下無敵



◀自機の両サイドに支援機が付くサイド・ファイター。破壊力は大きくなるが敵の攻撃を受けやすくなる



◀ご存知の弥七。これを取るとエネルギーがMAXまで補給される

まだまだあるゾ隠れキャラ!!





佐吉（0Pts）

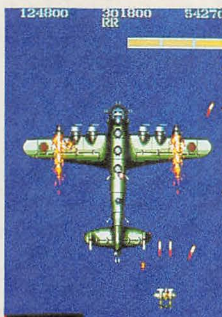


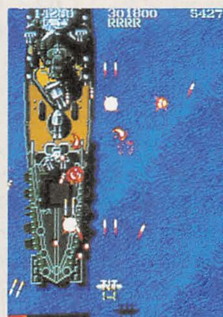
ホルスタイン（20,000Pts）

めざせ100%撃破

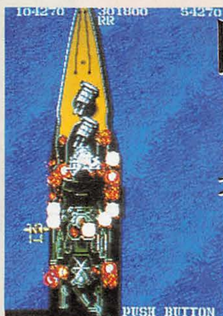
















●目標は大和撃沈！●

実はこのゲーム，ちょっとしたゲームマニアには簡単で，最終面の大和まではすぐにいけるのだ。しかし，この大和は強い!! さらに最終面はコンティニューも効かないのだ。『1942』をやり込んだ人は，大和撃沈をめざしてがんばってくれ！



◀最終目標は「大和」。このゲームの最難関だ！

うる星やつら

マイクロキャビン

対応機種：PC-8801SRシリーズ/PC-9801シリーズ/X1シリーズ
価格：6,800円



チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

ヤッホー！　X 68000買っちゃったぞ～～!!　買うのにはちょっぴり勇気が必要だったけど，いざ自分の部屋にあの〝マンハッタン・シェイプ〟のマシンを置いてみると，思わず目から涙が……。そして，ゲーム・センターを思わせる『グラディウス』『ゼビウス』の迫力，それに業務用よりキレイな『スペースハリアー』の画面に，またまた涙が……。泣かしてくれるじゃありませんか，X 68000（値段の高さにも思わず泣けちゃったけどね）。

そうそう，X68000を買おうかどうか悩んでいるベーマガ読者の諸君に，ここでビッグ・ニュースをひとつご紹介しよう。電波新聞社では，『スペースハリアー』につづいて，ある超人気最新ゲームのX 68000への移植が着々と進められているんだ。年内には発売とのことだから，お楽しみに！

暗い洞窟の中，明かりを照らしながら進んでいく蒲田の魂が見える……。

うる星ファンには100%オススメ！

原作が終わってしまったとお嘆(なげ)きのうる星ファンのキミ，そんなキミのためにとうとうでました，『うる星やつら』のAVG!!　エッ，高橋留美子先生の名作を，どこかの×××ってソフトみたいに，変なふうにアレンジされたら困るって？　心配ご無用，そこはAVGの老舗（しにせ）マイクロキャビンが『めぞん一刻』のとき以上に見事なお手なみを見せてくれてマス。

まず，なんと言っても，メッセージの量がものスゴイ。薄いプリンタ用紙で厚さ5cm以上，テキスト・サイズにして約140キロバイトというから驚きだ。

たとえば，「はなす　ラム」という入力に対しても，状況に応じてじつにさまざまな，それでいていかにもラムちゃん本人がしゃべっているようなメッセージが各画面ごとに数種類ずつ，キレイに返ってくるんだ。原作を読んでいる人なら，たとえゲームが解けなくても，このメッセージを見てるだけで十分楽しめるっていうもの。さらに，ツウな人ならば，このせりふがコミックスのどの巻のどのページのせりふのアレンジなのかを捜してみるとおもしろいかもネ！

そして，グラフィックのほうはと言うと，こちらを担当したのが，元アニメーターのかた。できるだけコミックスの絵に忠実にグラフィック化しようとしたそうなんだけど，オリジナルでもかなりデッサンが不統一だった，しのぶや了子は，画面上で表現するのにとっても苦労したんだって！　ちなみに，『めぞん』のときの一の瀬のおじさん同様，このゲームにも隠れキャラがひとつあるそうだョ。ヒントはしのぶに関連した……。わかるかなぁ～!?

おなじみのキャラたちがライバルだ!!

このゲームは，面堂家の庭を舞台として繰りひろげられるんだけど，なんとご親切なことに，はじめから庭内の迷路マップがついてくるんだ。つまり，マッピングの必要がないってワケ。

そのかわりといっちゃナンだけど，迷路内をキミ（あたる＋ラム）の他にもおなじみのキャラクターたちがうろついていて，バッタリと出会っちゃうこともあるんだ。温泉マーク，真吾，スケ番3人娘なんてツウな連中もでてきて，まさにうる星ワールドってカンジ。そうした連中と，ときには仲良くしたり，ときには戦ったりしてうまくやっていかないと了子ちゃんのいるゴールへたどり着くことはできないんだ。本来なら宝箱の中に入っているはずのアイテムをある人物が持っていってしまったり，もたもたしていると先にゴールされてしまったりと，こういうアイデアは新しいね。

オマケに，このゲームは4種類のマルチ・エンディング。いかにもうる星らしいエンディングもあれば，アッと驚くエンディングも用意されている。一度ゲームを解き終えたあとでも，すべてのエンディングを見るまでチャレンジしてみてね。ちなみに，一番見るのがむずかしいエンディングは，ラストに〈FIN〉と表示されるから，そこんところヨロシク！

P. S. 私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

プロローグ



物語は，あたるのもとへ届けられた1通の手紙からはじまった。
「明日は私の15才の誕生日。つきましては明朝10時より，面堂邸分館において，バースデイ・パーティーをもよおします。余興として，楽しいゲームを企画しましたので，お友だちもお誘いの上，ふるってご参会ください。
面堂了子」



ゲームの内容は，いたって単純。迷路を抜けて分館大広間のパーティー会場にたどり着けばいいというものだ。オマケに，トップでゴールインすると，今後1年間，了子のステディとして親しい交際が許されるという。コイツは，いやが応にも，あたるが張りきらないわけがない。

★うる星やつらの問い合わせ先：〠510　三重県四日市市安島2-2-12
マイクロキャビン「マイコンBASICマガジン」係



「トップの男と今後１年間のステディとして親しい交際？　キッスだと？　ゆるさん，ゆるさん，ゆるさーんっ！」終太郎が了子にわめいた。「サングラス部隊をただちに分館前に集合させろ」「何をなさるの，おにいさま？」「知れたこと，諸星を迎えうつ用意だ。明日こそ，ヤツを亡き者にしてくれる！」



そして，バースデイ・パーティー当日，余興会場は大勢の招待客でひしめいた。しのぶや竜之介，ラン，サクラ，それにこたつネコの姿まで見える。



「では，位置について。よーい，ドンッ！」　黒子によって，スタートの号砲が高らかに打ち鳴らされた。さてさて，ひとくせもふたくせもある連中が繰りひろげるこのレース，果たしてどんな結末になりますことやら………？



ゲーム中は，あるときをのぞいて，ほとんどあたるとラムでいっしょに行動することになる。〝ステディ〟とはお菓子の名前だと信じて，ラムは楽しそうにゲームに参加するのであった。



いきなり門から外にでてゲーム・オーバーになってしまわないように！　でも，キレイなグラフィックが見れるから，これも一度は試してみるといいかも。



まずはスタート地点で，受付の黒子に会っておこう。黒子っていうのは，そういう名前の女の子だと原作を読むまで信じ込んでいたのは，ボクだけだろうな，やっぱり。



なぜか，かきねにうもれるようにして電話機が設置してある。ダイヤルも何もついていない奇妙な電話だ。受話機を取ってみると，電話口にでてきたのは……。



「Welcome（ようこそ）」という看板が立ててあるスタート付近。おかしいぞ，面堂にしちゃあ，親切すぎる。それもそのはず，この先には……。



大きな穴が地面にポッカリと口を開け，男の集団を飲みこんでいる。オヤ，あそこに見えるは，あたるの友だちの白井コースケじゃないかい！



通路の真ん中に置いてあるテーブルとケーキ。なんだかイヤな予感がする。ま，一度食べてみれば，わかることでっしゃろ。



レーダーというアイテムを持っていると，宝箱を見つけることができる。だけど，あいにく最初の宝箱はカラッポ。一体ダレが中身を持っていってしまったんだ!?



まず第一の難関が鉄柵の場面。ここの扉を開けるためには，特殊なカギを使わないとダメなようだ。カギはある人物が持ってるゾ！



「今，諸星さまが鉄柵門を通過しました」——難関をクリアするごとに，面堂と黒メガネ部隊が反応するのはユニーク！　了子ちゃんも原作どおりに，ちょっぴりプッツンした過激なセリフをのたまわってくれるヨ。



ヒュ〜，ドスン！　落とし穴に落ちたと思ったら，そこにはベルトコンベアが。これで別の場所へワープすることができるんだ。地上にでたら，ラムちゃんに現在位置を確認してもらおうね！



迷路の中の２か所にある謎の砲台。あるアイテムを使って，コレを撃ちあげると……。原作を知っているカンのいいキミなら，どうなるかだいたい想像がつくよね。



２人の行く手をはばむ鋼鉄の壁。オヤ，その横に赤・青・黄の３本のヒモがたれさがっているゾ。いずれにせよ，一度データをセーブしておいたほうがよさそうだ。



レーダーを見て，ニヤニヤとニヤつくあたるクン。そうそうゲーム中に『めぞん一刻』の小話がでてくる場面が一か所あるんだけど，どこだかわかったらキミはエライ！



宝箱の中には，こんなフザけたのが入ってたりもする。せっかく苦労してここまできたってのに，何てこったい！　まあ，余興なんだから，怒らない，怒らない。ひと休み，ひと休み。



面堂邸の家紋にもなっているタコの噴水。ここでノドをうるおそうとでもするものなら……Danger, Danger／ Destroy them all／／

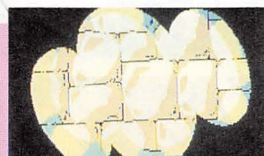


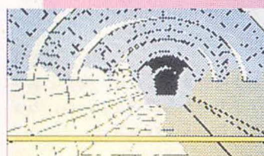
2人の行く手を，地下道の入口がはばんできた。だけど，庭の中に地下道があるなんて，王者と呼ばれるYK－2の家よりも複雑な作りをしてるぜっ／



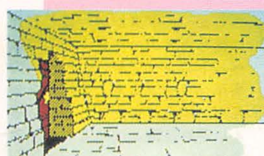
ランプを持たずに地下道へ入ってしまうと，このとおり，お先マックラ，枕草子は清小納言ってカンジ（TOMMY：ウ〜ン，このギャグに60点をあげよう／）











地下道の中は，そんなに広くはない。ただし，ワナも仕掛けられているので，気をつけるようにしよう。地下の1マスと地上の1マスは同じサイズだから，地下道内のマッピングはラクだと思うヨ。



ヤヤッ，この黒子たちは何をしているんだ？ 了子&黒子vs終太郎&黒メガネ部隊という図式から考えると，ひょっとして……？



「諸星，覚悟一っ／」面堂とあたるが戦っている間に，ラムが真吾にさらわれてしまった。どうやら真吾はラムと夫婦の契りを結ぶつもりらしい。なんだかんだいっても，あたるはやっぱりラムを愛している。さあ，面堂を倒してラムの救出に向かうのだ／



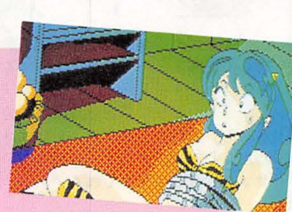


つぎなる舞台は，面堂邸の中にある謎の地域，電飾魔境。ここの植物は，すべて電気を帯びているので，いくらラムで鍛えられているあたるでも，生身の体で踏み込むとキケンだゾ。



突然，地面をはうツタがあたるの足をすくい，生き物のように体にからみついてきた。そして，すさまじい電撃っ／ この植物たちに弱点はないのか!?





ようやく見つけた，真吾の家。この中にラムが捕えられているのだ。ラムを助けだしたあとの，あたるの照れかたが，じつに原作っぽい。「ダーリンッ／」「……ア・アホ，べたべたくっつくんじゃない」



この迷路で最後の難関が，コワそうな黒メガネ部隊。彼らは面堂直属の部下だから，そうやすやすとはあたるを通してくれない。もっとも，彼らは意外と柔軟な発想の持ち主で……。





さあ，いよいよ数々の難関をくぐりぬけ，了子ちゃんのいるパーティー会場の入口にやってきた。はたして，見事に祝福のキッスを受けることができるのだろうか？ 結末はキミがここまで行なってきたことによって4種類にわかれるんだぜ／

苦しくったって，悲しくったって 了子のためなら平気なの♥







ラムを怒らせると，バチバチとみなさんおなじみの電撃が／／ これもラムの愛情表現のひとつなのさ（アレ？ どっかで見たような文章だな？）。



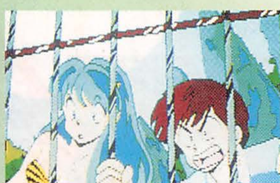
迷路のそこらじゅうにある落とし穴。ここに落ちると，一気にゲーム・オーバーになってしまう。しっかりと場所を覚えておこう。



どんなに重傷を負おうと死なないのが，あたるのいいところ。しっかし，眠っただけでこんな姿にされるってのは，納得いかないなあ。



地雷を踏んづけちゃうと，ホラ,このとおり。「ちゅどーん」って凝音は，ラムが料理を作るときにもよく使われてたっけ。



面堂のワナにハマッて，あわれオリに閉じ込められてしまった2人。レインボーマンの月の化身なら，ここからぬけだすことができるのに（わかるかなあ？）

迷路内をうろつく強敵(?)たち



●ラン

ラムの幼なじみ。ラムにひどい目に会わされた幼児体験を根に持ち，常に復讐をたくらんでいる。ふだんはものすごいブリッ子だが，興奮すると河内弁がビシバシ飛びだす。



●サクラ

妖怪のおはらいなどを本職とする美人の巫女さん。同時に，友引高校の保健医も兼ねる。大人の色気を発散しているものの，ものすごい怪力と底なしの胃袋の持ち主。



●藤波竜之介

幼い頃から男として育てられたかわいそうな女の子。ぶらじゃあとセーラー服を身につけることが夢で，必死にお金をためていたのだが……。



●三宅しのぶ

元あたるのガール・フレンド。あたると別れて以来，男運が悪すぎるせいか，異常なまでの怪力を発揮し，〝お手机〟などという特技も持つ。



●温泉マーク

あたるたちのクラスの担任。授業をエスケープした生徒たちを追って，面堂邸に乗りこんでくる。原作と同様，ゲームの中でもとにかくしつこい。



●水着の女の子

このゲーム内で唯一のオリジナル・キャラ。美しいバラにはトゲがある，じつは××の手先だったりして。





●テン

ラムのいとこ。短気で女好きではあるが，母親の前ではイイ子ちゃんぶる。空を飛べるものの，スピードはカメよりものろい。口からものすごい火をはく。



●スケ番3人娘

先代スケ番グループ（弁天・ラム・おユキ）の打倒をもくろむ現役スケ番グループ。〝仏のじんじゃあ死んだふり〟などのオリジナル技が，ちゃんとでてくるゾ！



●こたつネコ

昔，コタツに入れなかった怨念から出現したバケネコ。タイヤキが大好物で，そのパワーには絶大なものがある。今回のゲームでも，最大のライバルはコイツだ！



●竜之介のおやじ

「海が好き」という店を経営する変態おやじ。まるで『巨人の星』の星一徹のように，竜之介をしごきあげようとする。逃げられた妻の名前が真砂子でいいのかどうかさえ定かではない。



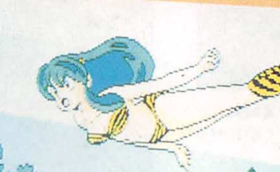
●面堂終太郎

日本の国家予算を越える資産を持つ面堂財閥の長男。そのルックスと地位から女にはモテるが，中身はあたると同じ。趣味はタコを飼うこと。



●真吾

面堂家の御庭番（おかかえ隠密）の孫。十数年間，電飾魔境で過ごしているため，電気には絶対の耐久力がある。女を見るとすぐに結婚したがる習性がある。



●ラム

ラムがなぜライバルなのか？答えはカンタン，ラムがいると了子ちゃんのキッスをもらえないからである。――しかし，じつはそのへんがマルチ・エンディングのポイントだったりする。







チャレンジ! ロールプレイングゲーム

ルーイン

ウィンキーソフト

対応機種：PC-8801シリーズ
FM-77AVシリーズ

価格：7,800円

Written by 手塚 一郎

最近，日本を舞台にしたゲームが増えてきたね。これはパソコンRPGにもいえることなんだ。ところが不思議なことに日本を舞台にしたRPGはヒットしにくいというのが現状だ。

今回このコーナーで紹介するウィンキーソフトのルーインも日本を舞台にしたゲームである。数々の新しい試みもなされていて好感が持てるソフトだ。

○プロローグ○

主人公は南都大学，空手部主将の東郷龍二だ。事の起こりは彼のアパートに届けられた小さな小包みからだった。差出人は空手部の後輩で現在帰郷している葛城真吾だった。

手紙によると故郷の村で異変が起きているので，力を貸してほしいとのこと。そして奈良県の飛鳥の地区妖怪の出没と葛城信吾が行方不明という話を聞かされたのである。

○ルーインにおける新しい試み○

ルーインというゲームは大きくわけて「地上」と「地下」がある。地上では横スクロール（上下は画面切り換え），地下は3D迷路になっているんだ。これ自体は別にたいしたことではない。

注目してほしいのは「時間」というものが存在してるということだろう。村人は各自行動パターンを持っていて，たとえば長老は日曜日は7：00から8：59は神社，9：00は栖の森，10：00からは社……というような感じだ。だからまずは村を歩きまわって彼らの行動パターンをつかむことが必要となってくる。これが実に大変なんだ。ヘタに歩きまわっているだけでは会えない



▲村には家や社がいくつもある。中に入るには戸口でテンキーの[8]を押せばいいんだ。ただし，中に人がいないと入れないゾ！



▲朝は必ず神社にいる長老。彼から葛城真吾が行方不明だと聞かされた。一刻も早く助けださねば



▲朝早くから夜遅まで仕事をしている徳兵衛じいさん。事件にかかわりたくないので非協力的だ



▲民さんは村人についての情報を結構知っている。家からでるのは2：00〜3：00までなので他のことはあまり知らない



▲チーちゃんはよく外に遊びに行くので，ときどき重要な情報を持っていることがある。しかし幼いため怪事件については知らない





▲与作は森にいるキコリだ。いつも森のどこかにいるため，彼に会うには森を歩きまわらなければならない。重要なアイテムをくれる人でもある



▲ばあさんは，さすが年寄りだけあって多くのことを知っている。あまり外にでないため会うのは簡単だ



▲はだかの大将と呼ばれる画家だ。いつもは村を歩きまわっているが，月曜から土曜の昼には彼の家にいる

★ルーインの問い合わせ先：〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-16 ルネ江坂駅前302 ウィンキーソフト「マイコンBASICマガジン」係

人もでてくる。正直なことを言ってしまうと少々不親切な気がしないでもない。

それから3D迷路内で怪物と戦うんだけど，どちらかが逃げだした場合，なんと怪物のH.P（ヒット・ポイント）が記憶されていて，再び同じ怪物に出会うと逃亡したときのH.Pで戦うことができるのである。つまり，何回かにわけて敵を倒すという方法がとれるのだ。これをうまく利用すれば自分よりも強い敵だって倒せるもんネ。

○リアルタイム戦闘モードについて○

戦闘モードのみをリアルタイムにしたRPGっていうと「ザ・スクリーマー」などがあったけど，このルーインもリアルタイム戦闘モードを取り入れているんだ。

こういったタイプに限らず，リアルタイムRPGの戦闘というのは非常に貧弱だと思う。アルゴリズムがないに等しい敵キャラを相手に戦ってみたところで当然つまらないという感想しか浮かばない。リアルタイムであるかもしれないけど，アクション・ゲームといえないだろう。

大体，リアルタイムRPGが新しい分野とか言っても普通のRPGの戦闘モードをダサくしただけでデメリットが多すぎると思う（ボクがリアルタイムRPGで評価できると思うのはファルコムのイースだけ）。

こんなことを書くと多分「そんなことはない！」なんていうハガキが送られてきたりするんだろうけど，純粋にアクション・ゲームとして遊べるRPGってのは少ない。

かなり話がそれてしまったけど，このルーインは今までのに比べてかなり良くなっている。後半に進むにつれて出現する怪物などは，ヘタなアクション・ゲームよりもよく動いているし，何といっても視覚的な効果（リアルタイムRPGじゃなくても可能だが）がうれしい。まだまだ完璧というわけではないけど，これからも期待できる分野，そしてメーカーだと思う。

○マップの広さについて思うこと○

パソコンRPGはマップが広い。自分の家で遊べるのだからマップが広いのは当たり前。そしてマップの広さを誇るソフト・メーカー。

いつの頃からか当然のこととなってしまったパソコンRPGの公式である。遊ぶ側からしてみれば，少なくない金額を支払っているわけだから長く遊べそうなソフトを選ぶだろう。だけど問題なのは「長く」ではなく「楽しく」だと思う。マップが広くてもボクは悪いとは思わない。マップが広いほうが世界にも広がりがでてくるし，利点も多いはずだ。

ところが最近のメーカーは単にマップを広くするだけで，ユーザーのことをあまりにも無視しすぎている。内容をそのままにしてマップだけ広くするとどうなるか。答は簡単。密度が薄くなるのだ。何もないところを歩いているだけじゃ楽しくないし，楽しいなんて思っているほうがおかしい。マップを広くするなら，その分だけ内容も濃くするべきだと思う。こんな当たり前のことを書かなきゃならないなんて悲しい。

ルーインは地下はそんなに広くはないけど地上が広い。広いだけならいいんだけど実にマップが書きにくいんだ。その辺のところをもう少しなんとかして欲しかったなぁというのが正直なところだ。





▲仁吉親分は気性が荒いが，協力的な面もある彼からも重要なアイテムがもらえるんだ



▲地蔵に体当たり（？）すると「地下道があります」というメッセージがでることがある。ここから地下へ入れるゾ！





◀妖怪変化の登場！　3D迷路の前後がリアルタイム・モードの左右にあたる。だから左右に動くと3D迷路を前後に移動してしまうのだ

▶もう少しで倒せると思ったのに，ヤツは妖力に守られていた。コイツを倒すには，あるアイテムが必要なんだ



◀敵によっては倒されそうになると「助けてくれ」と言ってくるヤツもいる。助けるかどうかはキミの自由だけど，助けてあげるといいことがあるかもネ！



▶このゲームには経験値というものがなくて，敵を倒すたびに主人公は成長していくんだ。ザコを倒す必要がないので楽しく遊べそうだ



ガイアの紋章

NCS
for:PC-8801シリーズ
X1シリーズ
価格：7,800円
Written by
手塚一郎

少し前に発売されたシミュレーション・ゲーム「エルスリード」を知っているかナ？ シミュレーション・ゲーム（以下SLG）ではめずらしいファンタジーを舞台にしたもので，現在もかなり人気がある。
今月紹介するこの「ガイアの紋章」はエルスリードの続編にあたるものだ。

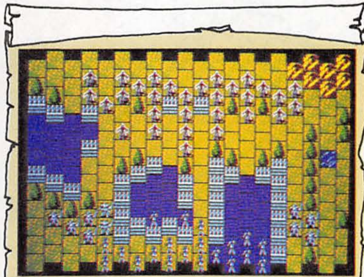
■エルスリードとはどこがちがうのか？

エルスリードは全体マップでユニットを動かし，敵のユニットと同じ地域に入ると戦闘する。これをくり返して敵の城を落とすことが目的だった。
ところがガイアの紋章では全体マップ上でのかけ引きがカットされた。なぜならばエルスリードの続編とはいっても，まったくちがったタイプのゲームだからだ。
光の王国エルスリード。闇の王国ヴェルゼリア。この相反する二つの国の戦史「エルスリード侵攻戦」――ガイア暦120年より同148年まで続けられた光と闇の攻防。これにより起こった大きな戦闘だけを25も抜きだしてシミュレートしたのがガイアの紋章なんだ。だから個々のシナリオの関連性こそないけど，それぞれが変化に富んでいて楽しませてくれる。
さて，SLGっていうとRPGやAVGと同じく手軽にプレイするというわけにはいきにくいネ。読者のみんなの中には，アクション・ゲームのように，ちょこっとプレイするだけでも十分楽しめるようなSLGが発売されないかなあ，と思っている人もいるだろう。これを見事に解決したのがガイアの紋章のシナリオ・モードなんだ。

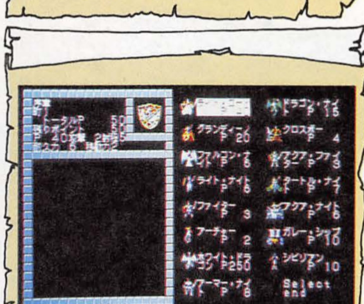


▲30ものシナリオから遊びたい部分だけを選べるシナリオ・モード。画面の下のほうには味方および敵ユニットのデータも表示してくれるゾ！

25もある戦闘（おまけを入れると30）の中で自分の遊びたいシナリオを選んでプレイする。面倒くさい手続きやSLG独特のあの損得を考えずに遊べるっていうのが非常にうれしい。その一戦のみに全力投球して戦える。これこそがガイアの紋章の特徴だといえるだろう。

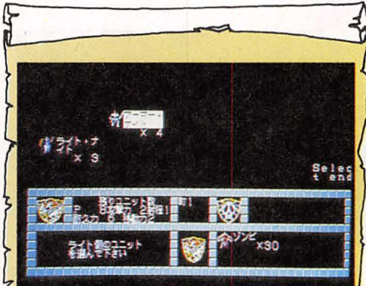


▲砂の都ディールに起きた異変。敵は動かぬはずの死体だった。味方のユニット数は見た目には多いが，実は戦力にならないシビリアンばかり。アーマー・ナイトとファイターをうまく配置して損害を抑えろ



▲エルスリード戦史を通してプレイするキャンペーン・モード。残りポイントでユニットをそろえていこう。最初の頃はポイントを惜しまないようにするのがコツ

もちろん，戦史に沿って戦闘していくキャンペーン・モードも見逃がせない。これは単に25の戦闘を連続してプレイしていくだけに見られがちだが，実際のところそれだけではないんだ。シナリオ・モードでは味方の戦力というものが決められていたけれど，キャンペーン・モードではお金(？)のようなものが存在し，それで軍隊を買いそろえて（うーん，何か変な書きかただなぁ）いくという方法をとる。より高価なユニットを手に入れるにはお金を節約して，敵を多く倒す。
この辺の「いかに少ないユニットで敵をたくさん倒せるのか」という戦略的な部分が非常におもしろく，念願のホワイト・ドラゴンを手に入れたときなんて本当にうれしいんだ。



▲ユニットをそろえたら，つぎはどのユニットを投入するかを決めよう。右下の敵データ（この場合，敵はゾンビ30匹のみ）からよく考えること

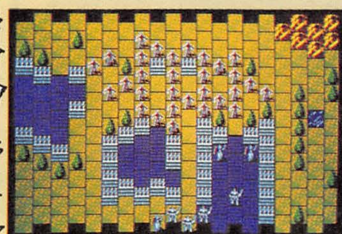
他にもコンストラクション的な機能も付いているので，戦術を研究したりすることだってできるようになった。とにかくフレンドリーに作られており，誰もが楽しめるようにしてある点を評価したい。

■さらに広がるエルスリードの世界

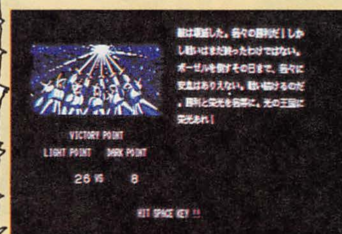
エルスリードはＳＬＧの入門用とあって，ユニットの種類を少なくして理解しやすく作られていたが，ガイアの紋章では本格的なＳＬＧを目指しており，ユニットにしてもライト・ロードやグランディーノ，ファイターなど前作にも登場したものからドラゴン・ナイト，タートル・ナイト，クロスボーなど23。ダークサイドも含めるとなんと46種類ものユニットが登場することになる。しかも，それぞれがなすべき役割を持っているために，いやでも戦術的にならざるをえない。

魔法はシナリオによって限定されるものの「鋼」，「剣」，「加速」，「霧」，「雷」などの他に「竜巻」とか「時空」などの呪文もある（全部で13種類）。

基本のシステムは同じだけど，まったく別のタイプのゲームに仕上がっているエルスリードとガイアの紋章。できればエルスリードにあったように，全体マップでの陣取りによる戦略的要素も盛り込んで欲しかったなぁというのがボクの本音だ。



▲アーマー・ナイトとライトナイトでゾンビに挑む。敵の動きを読んで待ち伏せするのがいいだろう



▲見事に勝利をおさめたときの画面がこれだ。ビクトリー・ポイントが残りポイントに加算されるので，なるべく多くの敵を倒しておくとあとで楽になるヨ

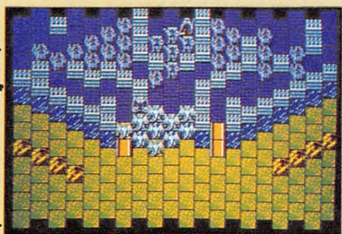
■3作目も期待したい

エルスリード，そしてガイアの紋章と続いてきたＮＣＳのファンタジーＳＬＧシリーズだけど，ゲームに限界というものはない。まだまだ改良の余地があると思うし，まだまだ発展させられるはずだ。

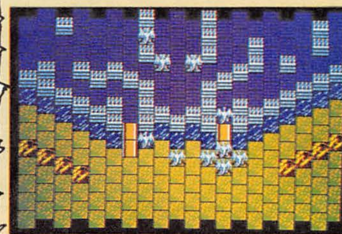
光と闇が世界から消えないのと同じに，エルスリードの戦史はこれからも続くだろう。

ボク自身３作目が早く見たい。２作目が１作目に比べて大きく飛躍したように３作目も気合いを入れて作って欲しいなぁ。どうかエルスリード３のレビューを書けますよーにっ！





▲ついにゲームは終局に。ヴェルゼリア城にホワイト・ドラゴンの大軍をさしむけた。ドラゴンは自分で操作できないけれど，とにかく強いゾ！



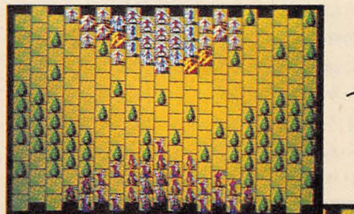
▲ヴェルゼリア城を落とした。この世に光が蘇（よみがえ）ったのだ



▲２枚のグラフィック画面と文字による最終画面。この感動はプレイした人にしかわからないゼ！



▲エルスリードに比べて地形なども凝っている。とくにラエスディック海峡での戦いとアーキヨーシ地竜軍の戦いはＧＯＯＤ！



▲おまけシナリオが付いているのもなかなか楽しめる。足軽や鉄砲隊，忍，戦車やジープなどが入り乱れて戦うんだ

★「ガイアの紋章」の問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布４－16－13 第28森ビル
日本コンピュータシステム「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



ルパン三世 カリオストロの城

東　宝
©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV
for MSX2
価格：6,800円
Written by TOMMY

ストーリー

怪盗ルパンの孫としておなじみのルパン三世。相棒の次元大介とともにまんまと国営カジノから大金を盗み出したが……。

「どうしたルパン？」

「……捨てっちまおう。こりゃ全部ニセ札，あのゴート札さ。次元，つぎの仕事は決まったぜ！」

かって本物以上とうたわれたゴート札の謎を探るため，ルパンたちはヨーロッパの小国，カリオストロ公国へと入国する。この国では何百年もの間，大公家と伯爵家が，それぞれ光と影として権力のバランスを保っていたが，10年前の大火事で大公夫妻が死んで以来カリオストロ伯爵が摂政として絶対的権力を握っていた。そして権力の完成のため，大公の忘れ形見，公女クラリスを無理やり妻に迎えようとしていたのである。

クラリスの逃走劇に巻き込まれ，一時は伯爵の追手から救いだしたルパンだったが，クラリスはあえなく奪（うば）い返されて再び捕われの身になってしまう。かつてクラリスに恩を受けたことのあるルパンは，伯爵の陰謀を阻止し，クラリスを救出すべく難攻不落のカリオストロ城潜入を決意するのだが，その前にはカリオストロ衛士隊や，わざわざ日本からルパンを追ってきた銭形警部率いる埼玉県警警官隊，そして超人的な体術を持った暗殺集団カゲが立ちはだかる。

果たしてルパンはニセ札界のブラックホールといわれるゴート札の秘密を暴き，クラリスを伯爵の魔手から解放できるのだろうか？　そして，伯爵の陰謀の影にあるカリオストロ公国の古代の財宝とは……？

ごあいさつ

はーい，はいはいはいからさんが通るじゃなくってTOMMYです。いまや夏本番といったカンジで暑くなってきたねー。ついつい夕方起きて朝に寝るような生活を送ってやしないかな？

さて今回はあの「ナウシカ」「ラピュタ」の宮崎　駿氏が8年前に監督し，今や不朽の名作となった『ルパン三世・カリオストロの城』をもとにしたMSX2用アクション・ゲームのご紹介。まずは記事をどーぞ（そういえば昔『ルパン三世』ってビデオゲームがあったっけ。おっとこれはVGGむけネ）。

HOW TO PLAY

カーソル・キーでルパンを操作し，スペース・キーで攻撃(サーベルを振る)，グラフィック・キーでジャンプ。壁面にある山羊の像を壊すとアイテムが手に入り，各ステージごとに金と銀の指輪を見つけて出口に行けば面クリアできる。

武器は通常サーベルだけど，アイテムさえあればしゃがんでスペース・キーでワルサーP38が撃て，グラフィック・キーで敵全滅の発光弾が使えるぞ。また，限られた場所だけで使えるワイヤーつきロケットはカーソル・キーの上とスペースで発射でき，ジャンプではとどかない高い場所へ登ることが可能になる。これを使わないと面クリアできない場合もあるので，きっちり入手しておこう。



▲ステージ1はいかにして城内に忍び込むか？　しつっこくカリオストロ公国までルパンを追ってきたのはいいんだけど，城に入れてもらえない銭形隊が相手だ



▲指輪を金銀両方手に入れ，山羊像の両の目におさめれば出口が開いて面クリ。ワイヤーつきロケットで上に登って脱出だ



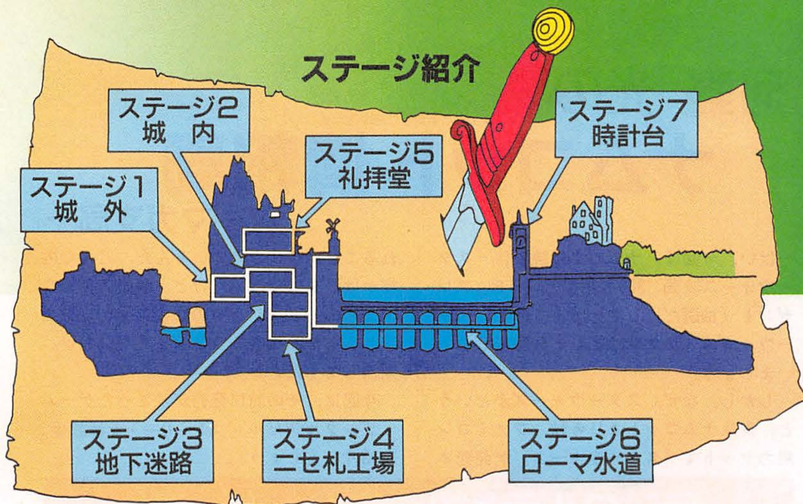
▲いよいよ要塞クラスの警備を誇る城内に突入だ。ここでは衛士に加え，カゲ部隊を率いる執事，ジョドーもルパンに迫ってくる。さらにシャンデリアも降ってくるぞ！



▲ギリシャ風の胸像の頭を回すと秘密の地下牢が！　映画ではジョドーと衛士長のグスタフがまんまとルパンにハメられて，逆に落とされちゃったのね



▲ステージ3は迷路状の地下水路。いったいどこがどうつながってるのやら，今だによくわかんない。1回水の流れに入るとルパンがずっと泳ぎ続けるのがマヌケだ





いつもながら敵なのやら味方なのやらってカンジだね。

三十六計逃げるにしかず

さて，このゲームは，全体的な雰囲気がコナミの『悪魔城ドラキュラ』に近い。でも，『ドラキュラ』が戦闘に主眼を置いたアクションであるのに対し，こちらはあくまで暴力を嫌う紳士的泥棒・ルパンが主人公だけあって，むしろ戦いを避けて各ステージを脱出するのが目的のゲームになっているんだ。

そして最後的にはカリオストロ伯爵を倒し（コイツだけはやっつけないとダメ），時計塔に幽閉されたクラリス姫を救出してカリオストロ城の財宝の謎を解明するというワケ。

戦わないほうがいいというのにも理由があって，実は敵を攻撃しつづけるとサーベルがどんどん短くなっていき，いざ必要なときに使いものにならなくなってしまうのだ。それに敵は倒してもすぐに新しいのが出現してくるし，まあ，要所要所でワルサーP38を使ってなるべく敵との接触を切り抜けるのがベストだろう。

敵か味方か峰不二子

原作でもおなじみの美人の女スパイ・峰不二子もカリオストロ城に潜り込んでいて，時折警官やカゲなどに混じってルパンに体当たりしてくる。不二子と接触しても体力のペナルティはないんだけれども，せっかくためていた体力回復アイテム（キツネ&タヌキウドン）を根こそぎ持っていっちゃうんだからかなりイヤなキャラだ。そのかわりルパンがある程度コインを持っていれば引きかえに何かアイテムをくれるあたり，

名作だから持つ新鮮さ

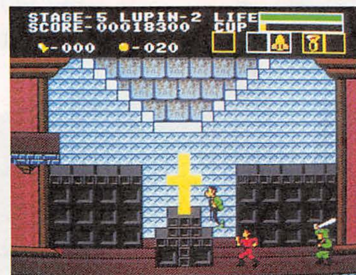
ずいぶん古いアニメ映画のゲーム化だけど，その古さを感じさせないのはやっぱり『カリオストロの城』が名作だったからなんでしょーね。この映画を見た人はモチロン，ルパン三世になじみのない人でもゲームをやる前にビデオなどで見直してみるとまたおもしろいんじゃないかな。ではまた来月♥



▲地下奥深くで心強い味方，剣客石川五右ヱ門登場！　すぐ折れちゃうサーベルのかわりに，鋼も切り裂く名剣「斬鉄剣」をくれるんだ



▲これがこの国を裏から支えるニセ札工場だ！ココを見て生きて帰った者はいないとか。それゆえ，ニセ札界のブラックホールと呼ばれてるんだ。こえー！



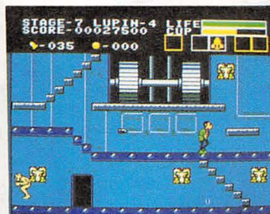
▲カリオストロ伯爵とクラリスの婚礼の儀式が取り行なわれる礼拝堂。おっと，不二子が走ってきたぞ。でもお金があるから平気のへーざよ



▲バカ長いローマ水道を最終ステージ時計台へ向かうルパン。湖から水カゲが飛びだしてくるわ，ハングライダーでカゲが襲ってくるわ，やたらきついステージだ



▲面クリするとルパンの名パートナー，次元大介がでてきてパスワードを教えてくれるんだ。これでゲーム・オーバーになっても途中からできるぜ！



▲ＢＧＭも一転して不気味な時計塔内。いよいよラスト・ステージだ。カゲ軍団の中でも最強の爪カゲが執拗にルパンを襲ってくる



▲最後の難関，カリオストロ伯爵ついに登場！　バシバシ爪をとばしてくるうえ，こっちの攻撃がサッパリ効かない。でも倒さないと金の指輪が手に入らないんだ。いったいどーしたらいいの？



▲ようやくクラリス姫とご対面。くれぐれもまちがえて射殺しないようにね。彼女から銀の指輪を受け取って，文字盤の山羊におさめると古代の財宝が明らかに……

★「カリオストロの城」の問い合わせ先：〠100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝（株）事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



デジタル・デビル物語（ストーリー）
女神転生

河野 光の ナムコット情報局

―ベーマガ支局―

はい，今回は，ナムコより読者に『スターウォーズ映画』300名招待というBigプレゼント（抽選だけどネ）があるので，スターウォーズ・ファンはどしどし応募しちゃいましょう。

しかし，なぜ，スターウォーズかというと，実はナムコットより今秋，ファミコン用カセットで『スターウォーズ』が発売されることが予定されているんだ，どんな内容かは，まだ未確認だけど，映画スターウォーズのイメージをそのままファミコンで味わえる作品になることはまちがいない。期待してください。

今回は，その前に発売が決まったゲーム『デジタルデビル・ストーリー・女神転生』を紹介しましょう。

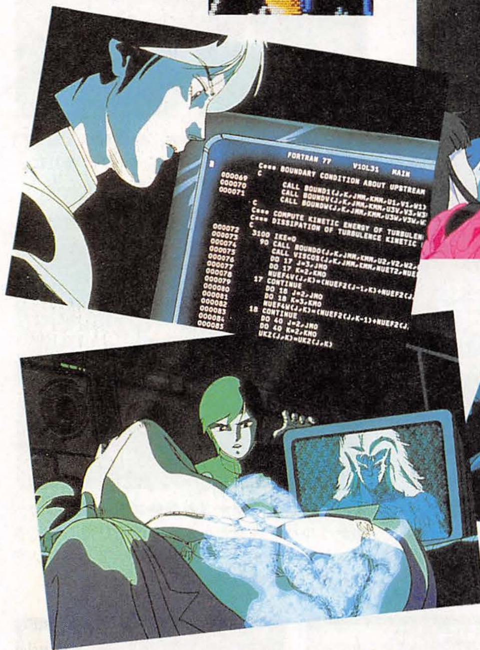
デジタルテビル・ストーリーが ファミコンで登場！

小説，アニメビデオ，レコード，パソコン・ソフトでおなじみ(?)〔西谷史氏原作〕の『デジタルデビル・ストーリー』が，ファミコン・オリジナル・ソフトとして登場!!

本格的ロールプレイング・ゲームとしてパソコン・ファンにもご満足いただけるものと思います。数々のパラメータ，3D画面，広大な迷路，150種類以上の敵キャラクターなど，広大な神殿の中でくり広げられる一大叙情詩です。くわしい内容については，次回で特集します。今回は，ビデオの1シーンや，今開発中の画面をご覧ください。





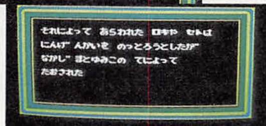


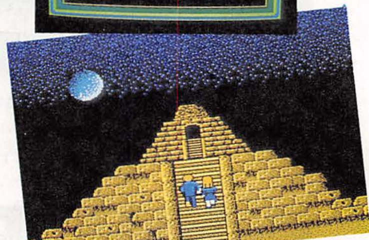


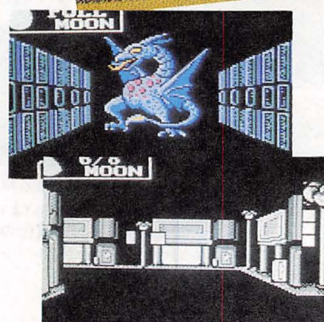












追記 ―名人烈伝―

今，わたし河野光は，『ドラゴンスピリット』に挑戦中である。全9エリアをクリアするのは，いつの日か……。『ドラゴンスレイヤーⅣ』を解いてしまった（どんな質問でも答えられます）今は，むしょうにシューティング・ゲームが恋しい。そのときついに現れたロマンシング・シューティング・ゲーム『ドラゴンスピリット』。この興奮は，ゼビウス以上だ。

そういえば，先日プレイしたX 68000用のゼビウスはすばらしかった。みなさんも，なにわさんにお願いしようではないか，X 68000で『ドラゴンスピリット』を作ってくださいと。なにわさんなら，必らずやってくれるでしょう。たぶん・・・。

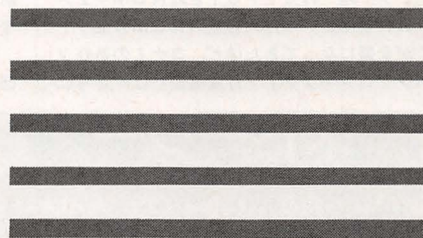
なにわ：まかされようかな…。

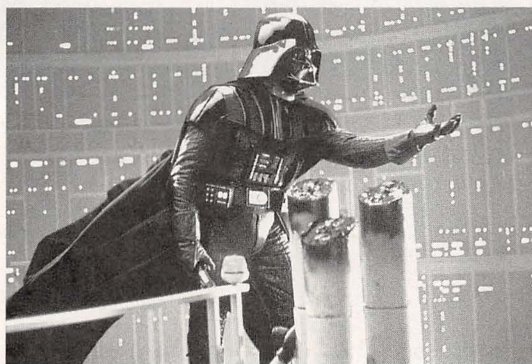
LUCASFILM Ltd
Presents

10th ANNIVERSARY STAR WARS®

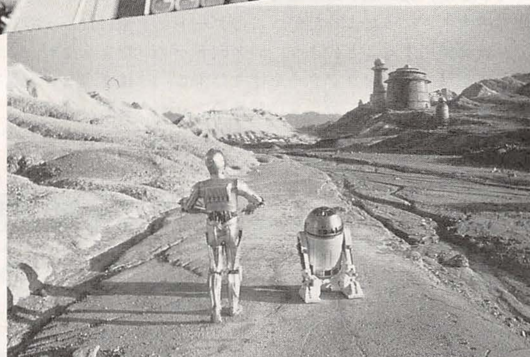
三部作特別上映会











10年前“A long ago, in a galaxy far, far, away...”ではじまり，エキサイティングなストーリーと超迫力の特撮で，観客に忘れることのできない印象を与え，そしてSFX映画に新時代を開いた，あの不朽の大作「スターウォーズ」をこの夏ひさかたぶりに劇場で堪能できることになりました。

ルーク・スカイウォーカー，レイヤ姫，ハン・ソロ，R２－D２，C３PO，ダース・ベイダーなどなど，あまりに有名な登場人物が活躍するストーリーと，あのSFXは未だに10年という期間を感じさせない新しさをもって我々に迫ってきます。

１作目におけるスターウォーズとの出会いの感動，２，３作目のスリルと意外性に満ちた展開は，ファンならずとも３作すべてを鑑賞したくなる魅力を持っています。

ルーカス・フィルム社では，「スターウォーズ」誕生10周年を記念して，この夏，『スターウォーズ』『帝国の逆襲』『ジェダイの復讐』の３部作を，３日間にわたって公開します。

そこで，ベーマガ読者に抽選で300名をペア(150組) でご招待します。

当日は，ルーカス・フィルム社の副社長のお話をはじめ，ジョージ・ルーカスからのメッセージ入り特製パンフレットやルーカス・フィルム社発行の「10周年映画会参加認定書」も配布する予定です。

招待券ご希望のかたはつぎの要領でご応募ください（招待券を持っていない人は入場できません）。

上映会日時

８月12日(水)『スターウォーズ』
８月13日(木)『帝国の逆襲』
８月14日(金)『ジェダイの復讐』

１日４回上映。時間帯については，招待券にてご案内させていただきます。

会場：郵便貯金ホール（東京都港区芝公園）

応募方法：官製ハガキに，住所・氏名・年令・ご覧になりたい映画タイトルをご明記の上，下記までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「ナムコ・スターウォーズ映画招待」係

しめ切り：７月20日消印有効。発表は招待券の発送をもってかえさせていただきます。

主催：ルーカス・フィルム社

協賛：株式会社 ナムコ



月風魔伝

© コナミ
for：ファミリーコンピュータ
価格：4,900円
Written by Yu-You

ゲーム・カセットも１メガROMや２メガROMといった大容量のROMカセットが全盛になってきたけど，コナミの新作ファミコン・ソフト『月風魔伝』は，さらに新しい試みとしてゲートアレイを使用した今までにないハード仕様で登場した。

『悪魔城ドラキュラ』をはじめ，『がんばれゴエモンからくり道中』，『愛戦士ニコル』など，アクション・ゲームを得意とするコナミだけあって，期待を裏切らないできだ。

ストーリー

魔暦元年，地上は三つの地域にわけられ，月氏一族の３兄弟がそれぞれを統治していた。この月氏一族には「波動剣」なる剣が代々伝授されており，当時３人がこれを受け継いでいた。

「波動剣」とは，剣を振ると同時にその者の持つ精神力を霊波に変えて相手にぶつけることにより，想像もつかぬほどのダメージを与えることができる霊剣である。この剣が３本そろうと「大念動波」という一層強い力を発射することができる。しかし一歩使いかたを誤ると，世界の破滅につながるほど，その力は計り知れぬものであった。

滅亡は突然やってきた。なんの前兆もなく，地獄界から魔王「龍骨鬼」が覚醒（かくせい）したのだ。彼らが地上界を制圧するのに時間はかからなかった。むろん月氏３兄弟も立ち向かったのだが，波動剣を狙う龍骨鬼の策略ではなればなれにされてしまった。末子「風魔」が数々の修羅場をくぐりぬけ，兄達のもとにたどりついたと思ったのと，兄たちが引き裂かれるのを見たのとは，ほぼ同時であった。かろうじて一命をとりとめた風魔の前で３本の波動剣は地獄界へと持ち去られていった。

――兄たちの仇はうつ。そして，波動剣を取りもどす――

風魔はそう誓うと，魔王「龍骨鬼」のすむ狂鬼島へ向かった。

強い使命感を持つ風魔の前で狂鬼島は霧に包まれながら彼の来るのを待っているかのようであった。

ハードがちがう

今までのファミコンのカセットは，キャラクター用ROMとプログラム用ROMの二つが基板上にのっかっていたんだけれど，今度のこのカセットは，二つのROMにかわり，ゲートアレイというものを使用してるんだ。

今までは，32×32ドットのキャラがほぼ限界の大きさだったようだが，このゲートアレイを使用することにより，64×64ドットの史上最大のキャラクターを作りだすことに成功した。今までのように背景のプログラムを使用したデカキャラとはちがい，ダイナミックに動かすことができるんだよ。

さらに，これまたファミコン・カセット初のメモリー・バックアップができるようになったんだ。今までは，やたらに長いキーワードなどが使われていたけど，こいつがついたおかげでディスクのような簡単なセーブができるようになったんだ。さすがはコナミ，やってくれるぜ!!

だれにでも解く楽しみが味わえる

このゲーム中の世界には，四つの島が存在する。「三首島」「獄門島」「鬼顔島」「狂鬼島」がそれだ。そして，それらの島にはそれぞれボスとも言えるデカキャラがいるんだ。

このゲームの目的は，「三首島」「獄門島」「鬼顔島」の３島にいるそれぞれのボス敵を倒し，そいつらが持っている波動剣を取りもどし，最後の島「狂鬼島」にいる龍骨鬼を倒すことにある。かなりむずかしそうなゲームにも思えてくるけど，どうしてどうして…。

今までのファミコン・ゲームでみられたように，謎解きがむずかしい，アクション性が強すぎてむずかしすぎる，などといったことから，どうしても雑誌や攻略本の情報にたよってしまうといったことが多かったようだが，このゲームにその言葉は当てはまらないと思う。アクション性，マップ状態，謎解きなど，どれをとっても適度におさえられていて，だれがやっても楽しめ，だれにでも解けるようになっているんだ。

３種類の画面モード

このゲームは大きくわけて３種類の画面モードからなっている。

横スクロール画面

鳥居などに入ったときの画面。左右にスクロールし，敵を倒しながら出口まで進め!!

平面４方向スクロール画面

上下左右にスクロールするマップモード。言ってみるとドラクエIIのような感じ。

３Ｄ迷路画面

ディープ・ダンジョンやウィザードリィのような３Ｄで表示される画面。洞窟の中などがそれ。30×22もあるので，マッピングしなきゃ抜けだせないネ!!

このように３種類をその場の状況に応じて使いわけていて，プレイヤーを飽きさせないくふうがなされている。そして突如，現れるデカキャラには，「あっ！」とおどろく衝撃を受けてしまうぜ。

アイテムの選択がポイント

このゲームをうまくすすめるためのポイントは，武器の選択にある。それぞれの場所，敵にあった武器をうまく選びだせるようになると，ゲームの進行も楽になると思う。たとえば，小鬼がうじゃうじゃ出現してくるときは手裏剣，自分より下にいる敵を倒すにはダイナマイト，ダメージを受けずに逃げたいのならコマ，などなど。

また，防具の選択も大切なポイントとなるんだ。それらのアイテム類は，店で買えるものもあれば，自分自身で見つけださなければならないものもある。ま，どっちにしても店を見つけたら必ず入ることをおすすめしたい。思わぬホリダシモノが手に入るかもよ…。

鬼面符をさがせ

はじめに書いたように，このゲームには四つの島がでてくる。それらの島に行くためには，関所を通らなくてはならないん

だ。その関所をすんなり通れたんではゲームにならない。そのへんはやはり定石どおりに番人がいるんだあ，これが…。

この関所を通るためには，番人である赤鬼に「鬼面符」というものを見せなくてはならないんだ。この鬼面符を手に入れるには，幽霊が飼っているガイコツの化物（通称「ポチ」）と戦わなくてはならない。

まあ剣値(経験値)をあげときゃ楽勝だけどネ!!。

がんばってポチ君を捜しだしてネ!!

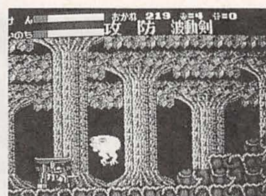
最後に

いろんなゲームを寄せ集めたようなゲームだなあと思ってプレイしはじめたこのゲーム，どうしてどうして，そのおもしろさのあまり丸１日ぶっとおしでやり続けてしまった。さすがはコナミだなあ，と実感させられた今日このごろであった。

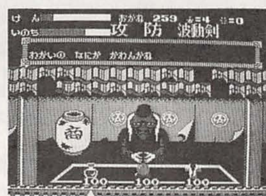

▼オープニングのデモ。思わず“ドラスピ”かと思ってしまうのは，私だけではないはずだ…



◀左右スクロールの鳥居の中は，きもち悪いモンスターたちでいっぱい。ちなみに左はじにいるやつが，“ボーリング・小憎”との異名をとる幽霊くん。かっわい〜!?



▲マップ中の鳥居の中に入ってみると…。とにかく反対側までつっ走れ!!



▲ここはお店の中。旅に必要なアイテムや武器があったら買っておこう



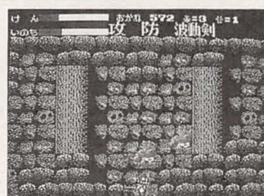
▲関所を通るには「鬼面符」が必要とか…。鬼面符をもらうためにはここにこざるをえない



▲こいつが鬼面符の番人「邪鬼」。こいつを倒すと鬼面符が手に入る



▲ここが関所。赤鬼君がなんか言ってるけど，君が鬼面符さえ持っていれば関係なし。さあ，つぎなる島へレッツゴ〜!!



▲これが島と島をむすぶ海底トンネルの内部。この中には，小赤鬼がうろついているけれど，斬り殺して進むべし!!



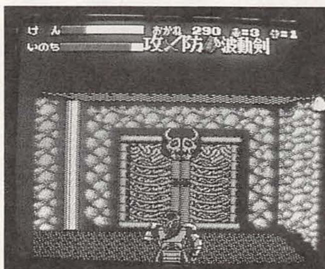
▲二つ目の島には洞窟がある。入ってみると中は３Ｄ迷路になっていた。お〜っと!!ろうそくを買ってからじゃないと入れないぜ!!



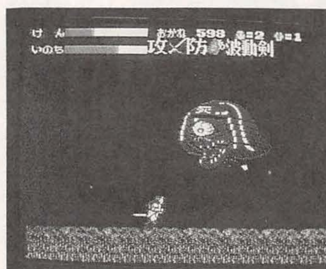
▲洞窟の中には，こんな敵がいるんだ。鳥居の中の敵のように簡単にはいかないぜ。ジャンプ斬りをうまく使おう



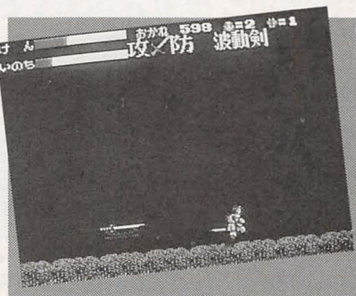
▲こんなメッセージをくれるやつもいる。信じるかどうかは，君しだいである



◀扉をでると…ボス敵に会える日も近そうだ



◀１面のボス敵。こいつを倒すと波動剣が手に入る。しかし強いのなんのって…。武器の選択をうまくやると絶対に勝てるって!!



▲さあ，君もがんばって波動剣を３本集めよう。龍骨鬼を倒す道は，これだけだ!!



エキサイティング ビリヤード

for：ファミリーコンピュータ
価格：2,980円
Written by Yu-You

これでキミもハスラー気分！

みなさんは『ビリヤード』ってスポーツを知ってるかな？ 最近，また人気がでてきて，ポール・ニューマン主演の映画『ハスラー2』がヒットするなど，今いちばんナウいスポーツなんだ。

ビリヤードには，映画やテレビでよく見かけるポケットをはじめ，スリー・クッション，四つ玉などいろいろのスタイルがあるけど，今回紹介する『エキサイティング・ビリヤード』は，このビリヤードのポケット・ゲームをファミコン上で完全に近い形でシミュレートしたものなんだ。

今までのとは一味ちがうゾ!!

今までにも『ルナボール』などといったビリヤードをパソコンやファミコンでシミュレートしたゲームはあったけど，どれも本物のビリヤードとはちがって，独自のルールを作ってたよネ。たとえば，手球（白い球）の数が決まっていて，手球がポケット（穴）に落ちたり，3回連続ではずしたりするとゲーム・オーバーになるといったものだったんだ。

でもこのソフトは今までのビリヤード・ゲームとはまったくちがい，ルールなんかも本物のビリヤードと同じにしてある。そして，そのルールのもとで，友だちやコンピュータを相手に対戦できるんだ。

遊べるゲームは3種類

このゲームは，3種類のルールで4種類のゲームが楽しめるようになっている。BREAK SHOT（ブレイク・ショット）以外は，名前を登録して4人まで同時にプレイ可能だ。

BREAK SHOT（ブレイク・ショット）

このソフトのメインとなるゲーム。ルールはつぎに説明するNINE BALL（ナイン・ボール）と同じだけど，持ち金をかけたり，勝つとつぎのレベルの対戦相手へと進める。対戦相手は，話しかたとは裏腹の非情なレディやMr.モアイ，コングなどが登場する。

NINE BALL（ナイン・ボール）

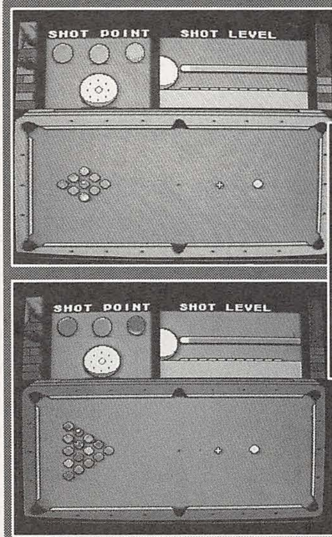
①～⑨のボールを使用し，①から⑧までのボールを順番に落としていく。最終的に⑨のボールを落とした人が勝ち。もしゲームの途中，的球（一番小さいナンバーが書かれたボール）や手球（自分が突いた球）やその他のボールが⑨のボールを落としても勝ち。

ROTAION（ローテーション）

①～⑩のボールを使い，それらを番号順にポケットに落としていき，ボールが全部落ちた時点でゲームは終了となる。落としたボールの番号をたした数で勝敗が決まるもの。

RACK GAME（ラック・ゲーム）

ローテーションと同じようなルールだけど，的球の指定や落とす順番は関係なく，最初に何をねらってもかまわない。15個あるボールがなくなった時点で終了で，落としたボールの数が得点となる。



◀ナイン・ボールのスタート画面。真ん中の⑨ボールをしずめると勝ち

◀こいつがいちばんメジャーなローテーション

◀それでもってこいつがラック・ゲームのスタート画面。う～ん，さすがに15個のボールともなるとハクがちがうぜ



▲軽いBGMにのってメンバー選択。とりあえずボクと手塚先生がコンピュータ2人を相手にすることにしました

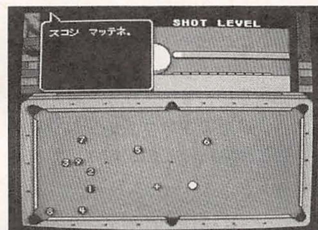
テクニックも多彩なのだ!!

操作方法は，✚ボタンで照準カーソルを移動させて突く方向を決め，Ⓐボタンでショットするんだけど，このソフトはショットするときの撞点（手球を突く位置）を設定できるのだ。これにより，押し球，引き球，ひねりなどができ，微妙なテクニックも駆使できる。

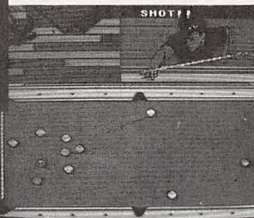
勝負のポイントは，これらの微妙なテクニックによるねらいの正確さ，そして自分自身の思考力にある。確かにビリヤードというのはスポーツであるが，どんな困難な位置でも理づめで考えれば必ずとれるという思考ゲームに近い要素をもったゲームと言えるだろう。

それから，何といってもBGMが最高!! あの軽やかなジャズ調の音楽は，さすがはコナミといった感じだね。とにかく一度プレイしてみるべし!!

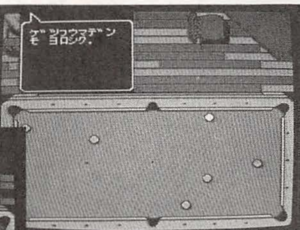
P.S.　マッセーとかジャンプ・ボールもつけてほしかったよ～。



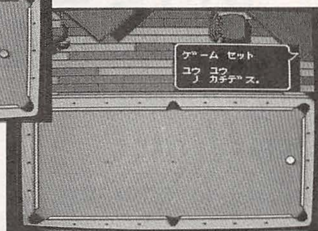
▲Ⓑボタンを押すとボールの番号が見れる。試合中は効果的に使おう



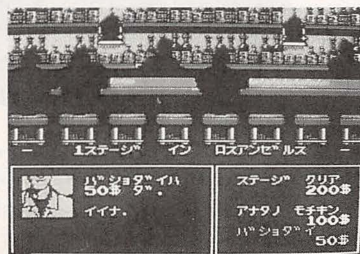
▼「どこをねらってんだ～!!」と言いたくなるようなクッション・ボールも，ときには必要。コースを見きわめる力が勝負の決め手となる



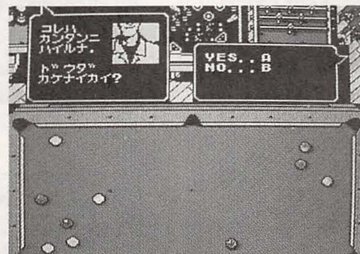
▲コンピュータの中には，決めたときにこんなことをほざくやつがいる。捜してみよう



▼で，けっきょくのところYu－Youの勝ち。めでたしめでたし



◀ブレイク・ショットのゲーム画面。ステージをクリアするのに必要な金額をかせげばつぎの地へ…

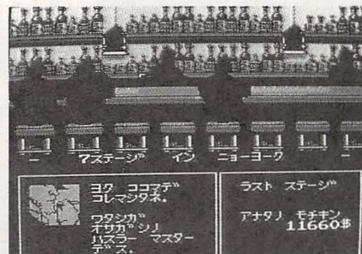


◀ゲーム中には，敵がこんなカケをしかけてくる。受けるかどうかは君のウデと相談しよう





▲途中，こんなやつらと対戦しながら資金をかせごう。各ステージの風景，BGMとも見のがし，聞きのがしのないように…。さあ，めざすは「ハスラー・マスター」!!



▲やっと会えた宿敵「ハスラー・マスター」こいつは今までのやつらとはウデがちがう。でもここまで勝ち抜いてこれた君ならきっと…



▲はたして君は,「ハスラー・マスター」からのカンパイの盃を受け取ることができるかな？

セガSC/マークIII新作情報コーナー



アウトラン

©セガ・エンタープライゼス
マークIII専用
価格：5,500円

Written by 幸運私真矢

ここにマークIII版「アウトラン」の全貌を明かす

Hello！ セガのコーナー初登場を飾りまするは，私，幸運私真矢でございます。

今月はなぜ，ベーマガのブラックジャックこと手塚一郎先生に代わって，私がこのコーナーを担当することになったかと申しますと，べつに手塚先生が麻雀に負けて再起不能になったからでも，手塚先生のセガマークIIIが質屋に入れられたからでもありません。

何を隠そう，私，『アウトラン』が大好きなんです。ゲーム・センターで「ＳＰＬＡＳＨ ＷＡＶＥ」の軽快なテンポに乗ってテスタロッサを運転する，あのときの快感は言葉に尽くしがたいものがあります。

そうしたわけで，手塚先生に無理を言って，今月のこのコーナーは私が書かせていただくことになりました。ビデオゲーム版では4分50秒を切れるかどうかという腕の私が，マークIII版の『アウトラン』をビデオゲーム版と徹底比較してご紹介してみたいと思います。

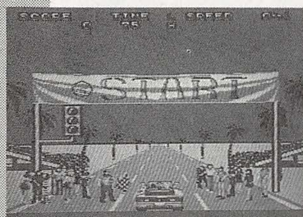
マークIII版は海外バージョンだ！

ビデオゲーム版の『アウトラン』には，ノーマル・バージョンと海外バージョンの2種類がありまして，コースその他が多少ちがってたりするのですが，マークIII版は，見事に海外バージョンです。したがって，左の2面目がビッグゲート，右の2面目がウォールズになっています。



◀まずはBGMを選んでスタート!! この画面まで忠実に再現してくれているのはウレシイ

なぜ，国内に普及しているノーマル・バージョンにせずに，あえて海外バージョンにしたのか，そのへんは私にもよくわかりません。ＳＯＮＹから発売されている『アウトラン・ビデオ』も海外バージョンを使用していますから，ひょっとしたらセガさんは海外バージョンが好きなのかもしれません。



◀人の数がちょっぴり少ないけど，うまく雰囲気をだしているスタート画面。スタートしないで止まったままでいると，チェッカーのおじさんが怒りだしちゃうのも，ビデオゲーム版といっしょ

ちなみに，マークIII版の設定は，75秒のイージー・ランクになっているような気がします。ひょっとしたら，『スペースハリアー』のように，隠しコマンドを入力すると，

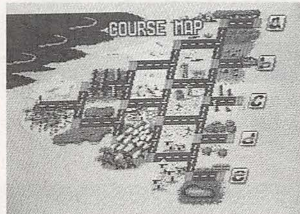


◀迫力のクラッシュ・シーン！ 乗っている2人の，細かいしぐさが見れないのが，ちょっと残念

秒数やランクの設定を変えられるモードに入れるかもしれませんね！

ビデオゲーム版とくらべてみると…

ビデオゲーム版とくらべてみて，まずはじめに気づくのが，自分の車が小さいということでしょう。それに，障害物も少ないし，背景も簡略化されているのですが，このへんはハードの制約上，仕方がないところです。



◀見てのとおり，このコースマップは，まぎれもなく海外バージョン。ビッグゲートの位置ですぐに見分けられるんだヨ

また，ハンドル操作をジョイパッドのＯＮ，ＯＦＦでやろうとしているため，コーナリングの感覚がちょっぴりちがいます。もっとも，『ウッディポップ』に付いているダイヤル式コントローラにも対応している親切設計ですので，そちらも試してみるといいでしょう。

各コースのレイアウトはビデオゲーム版を忠実に再現していて，もちろん，『アウトラン』独特のあの上下の起伏もあります。さらに，『マジカル・サウンド・シャワー』『パッシング・ブリーズ』『スプラッシュ・ウェイブ』の3曲がちゃんと入っていて，どの曲もＰＳＧ3音としてはなかなかのデキに仕上がっています。



◀15秒残してCゴール。ゴールシーンもちゃんと5種類用意されているから，全部見るまでガンバロウ！

ビデオゲーム版があまりにもスゴすぎたために多少見劣りはしますが，『アウトラン』気分を十分に楽しめる，お買い得の2メガソフトと言えるでしょう。



テクニックあれこれ

さて最後に，ビデオゲーム版でできたような隠れ(？)テクニックが使えるかどうかを，ひとつずつ順番に見ていきたいと思います。

①293キロスタート

私がプレイしたかぎりでは，完全な293キロスタートではありませんでしたが，ノーマルよりは速いハイスピード・スタートはできました。やりかたは，スタートする前にエンジンのレベル・メーターを緑色のエリアに保っておいて，スタートと同時にアクセル・ボタンを押し，ギアをＬＯＷからＨＩＧＨ→ＬＯＷとすばやく動かし，ほんの一瞬の間をおいて，ＨＩＧＨにもっていくというものです。

ビデオゲーム版ではこの方法で293キロスタートができたのですが，マークIII版はアクセルがＯＮ，ＯＦＦしかなくて，なに

ぶんにもメーターを緑色のエリアに保っておくのがむずかしいので，完全な293キロスタートはできませんでした。

②ガチャガチャ

この「ガチャガチャ」というのは，先月号の山下　章先生のフリートークボードに書いてあった，1秒間ぐらいコースアウトしてもスピードを落とさずにすむ方法のことです。これはビデオゲーム版と同じく，ギアをすばやくＨＩＧＨからＬＯＷ→ＨＩＧＨと動かせばできることが確認されています。

ゲーム・センターでこのワザを使うときに，ギアがガチャガチャとうるさいことから，こうネーミングされたんですね。

ちなみに，五反田のゲーム・センターの『アウトラン』は，このワザの使いすぎのせいか，ときどきギアをささえるネジが飛んでしまっていたり，ギアが折れてしまっていたりすることもあります（犯人がYu-You先生だという説もある）。

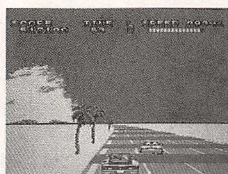
③ケムリだし

約5秒間，ホイール・スピンを起こして，どこを走ろうと最高スピードを維持できるこの『アウトラン』究極のテクニックは，なんとちゃんとマークIII版にも組みこまれています。やりかたは，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ先生の了解が得られないのでまだナイショ。でも，このワザを使えば，障害物の外側を293キロで走りぬけることもできちゃうんですよ。

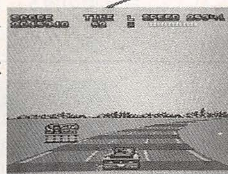
いずれにせよ，ジョイパッドやジョイスティックで，このワザをいつでも完璧に使いこなすのは，ちょっぴり無理があるかもしれませんね。



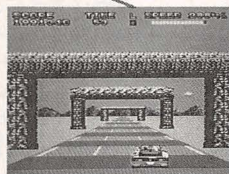
◀最高速ではないがケムリだしもできる



●ココナッツ・ビーチ
海外バージョンだけど，はじめの分離帯はない。ボートハウスがないのも残念



●ウォールズ
残念ながら，崖のグラフィックが省略されている。起伏つきのS字がむずかしいゾ



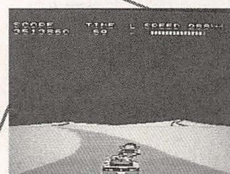
●ビッグゲート
ハデな画面のわりに，ここは簡単。ゲートに当たらないように気をつけろ！



●クラウディ・マウンテン
キツいヘアピンが最後にあるので注意！　国内バージョンの右側の2面目



●アルプス
はじめの右ヘアピンは，ガチャガチャかブレーキングを使わないとクリア不可能



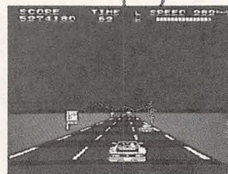
●デザート
砂ぼこりはあがらないけど，カーブがどちらに曲がっているのか，非常に見にくい



●シーサイド・タウン
シーサイドなのに海がない！　これじゃデザート・サイドだね



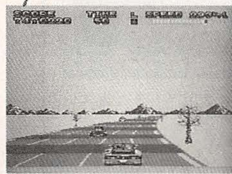
●ホイート・フィールド
夕焼け小焼けの面。ガチャガチャが使えればラクだけど，そうでないとブレーキングするしかない



●オールド・キャピタル
雰囲気はいいんだけど，左右に曲がるカーブがしつこくでてくる面。キビシイ！



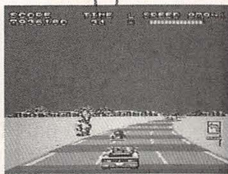
●ウィルダネス
ラストの右から左へのヘアピンの切りかえしがキツイ。減速して安全運転を



●レイクサイド
最後のヘアピンの組み合わせによるS字以外はどうってことない面



●デュアル・ウェイ
分離帯がやっぱりない。ゴール直前の長い登り坂は，ベリーハード



●ストーンヒル
ビッグゲートや岩の組み合わさった面。クラッシュしなければ楽勝♥



●デスバレイ
最終コーナーのヘアピンはスピードを落としてネ。ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ氏がもっとも得意なゴール



●ヴァインヤード
コースさえ覚えれば，どってことない面。ガチャガチャを駆使したいところだね

ゲームソフト新作情報

あのポーラスターの続編がやって来た！

ポーラスター2

「Wilvidow」
—SPS—

for MSX 2（専用）
価格：　未定

惑星ポーラスター2の戦闘は，地上の敵要塞を破壊したにもかかわらず，圧到的な敵の戦力と，宇宙空間において絶大なる戦闘力を誇る敵の戦闘兵器によって，第4惑星まで退却することを余儀なくされた。

というのも今の我々の戦力は敵の10分の1にも満たなかったからである。

それにもかかわらず，つい先ほど入った偵察部隊の連絡によると，敵はさらにこの第4惑星へ侵略の手を延ばすべく，着々と準備を進めており，このままでは我々が滅亡するのも時間の問題であるという。

幸い，この第4惑星には豊富な鉱物がある。この鉱物資源と，敵の戦闘兵器の残骸から入手した敵兵器のノウハウと，我々の科学を結集して開発した最新兵器のプロトタイプ「Wilvidow」がこのたび完成するに至った。

このゲームの特色は，まず何といっても3Dスクロールの速さ，グラフィックの美しさ，そしてゲームの奥深さです。

宇宙の戦闘からはじまって，地上部隊との戦闘，そして敵要塞との戦闘，爆破とつぎつぎに場面が展開していきます。

細かく並べるとキリがありませんが，とにかくもう少しの辛抱です。

ポーラスター2はすぐそこまでやってきています。



▲3Dスクロールの速さが売りものの『ポーラスター2』

問い合わせ先：〒960 福島県福島市太平寺字町の内5－3　SPS「マイコンBASICマガジン」係

イシターの復活，ついにパソコンに登場！！

ザ・リターン・オブ・イシター

—SPS—
©㈱ナムコ

for PC—8801mkⅡSRシリーズ
価格：未定（5インチFD版）

「リターン・オブ・イシター」がパソコンに移殖されました。

「ドルアーガの塔」の続編であるこのゲームは，塔の最上階よりストーリーがはじまり，その目的は，KIとGILの2人で塔を脱出し，ブルー・クリスタルロッドを地上へ持ち帰ることにあります。

しかし，これを成し遂げるのは並たいていのことではありません。

まずはKIとGILの2人を成長させなければなりません。つまりRPGなのです。

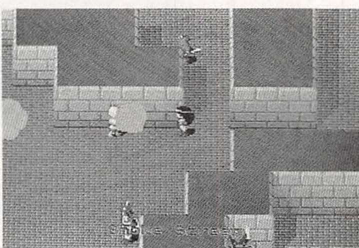
成長するにつれて，KIはさまざまな魔法を取得し，GILはヒット・ポイント（生命力）が増えていきます。

そして，地上にもどるべくして128の部屋をまわっていくわけですが，部屋には，数々の恐しいモンスターが待ち受けていたのです。さしもの勇者GILと平和の使者KIもひとりでは勝てるはずがありません。

2人で協力し，モンスター群を打ち破っていかなければならないのです。そこにはプレイヤーの個性がでてくるでしょう。

ビデオゲームでは，パスワード方式によるコンティニュー・ゲームができましたが，今回の88SR版では，データセーブ方式をとるか，パスワード方式をとるかは，できてからでないとわかりません。

「ザ・リターン・オブ・イシター」は，7月7日発売予定です。


▲あの『イシターの復活』がパソコンでプレイできる（写真はビデオゲーム版）！

問い合わせ先：〒960 福島県福島市太平寺字町の内5－3　SPS「マイコンBASICマガジン」係

ファルコムが放つ「ザナドゥ」「ロマンシア」に続く最新作！

ドラゴンスレイヤーⅣ

「ドラスレファミリー」
—日本ファルコム—

for MSX 2（専用）
価格：6,800円（2メガROM）

ファルコムの「ドラゴンスレイヤー・シリーズ」第4弾がここに誕生しました。

その名は「ドラスレファミリー」！

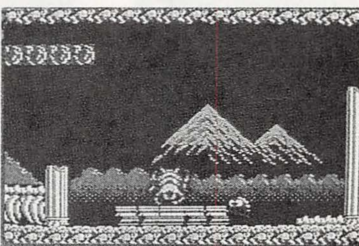
何と今回は，日本ファルコム初のMSX2専用ゲームとして，RPGを主流にパズルやAVGなど，たくさんのゲームのおもしろさをミックスし，今までにない，まったく新しいタイプのゲームに仕上がっています。

パワフルなお父さん，魔法の得意なお母さん，剣術の達人であるお兄さん，ジャンプ力抜群の妹，そして多彩な変身能力をもつペットのポチといった，それぞれに得意分野をもったファミリーがくり広げる，宿敵ドラゴンとの壮絶な闘い。

2メガROMを駆使した美しいグラフィック，コミカルなキャラクター，スリリングなストーリー，リズミカルなBGM。

ファルコムの総力を結集して作りあげた魅力満載の「ドラスレファミリー」は，決してユーザーの期待を裏切らないでしょう。

伝説の聖剣「ドラゴンスレイヤー」は，再びきらめくか・・・・？


▲ドラスレ第4弾はMSX2用『ドラゴンスレイヤーファミリー』だ

問い合わせ先：〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19　カトービル　日本ファルコム「マイコンBASICマガジン」係

愛よ急げ！4次元のパラレル・ワールドへ

Time Paradox

—ハドソン—

for PC-8801, FM77/7, X1シリーズ
価格：7,800円

「デゼニランド」「サラトマ」でおなじみのハドソンから，このたびＡＶＧが発売となります。

もし，本当にタイムマシンがあったら・・・。そんな気分を体験できるのが，この『Time Paradox』(タイムパラドックス)です。

数々のくふうによって，タイムマシンの機能をシミュレートしています。ですから，あなたの行動に応じて，つぎつぎと新しいパラレル・ワールドが生成されていき，いままでのアドベンチャー・ゲームにはなかったシナリオの「起承転結」を自らの手で構成するという，多次元的広がりを可能にしてあります。

ストーリーのほうは，一つの殺人事件をテーマに，主人公「リョウスケ」が時空間を越えて，殺人事件のミステリアスな部分を解き明かしていきます。言い換えれば，事件を未然に防ぐことがこのゲームの目的です。

ポイントは，移動する時間，場所をまちがうとストーリー自体が混乱し，つぎつぎとパラレル・ワールドが広がっていってしまうところです。しかし，ロード／セーブは10か所の場面で可能ですから安心して，いろいろな解法にチャレンジしてください。

プレイヤーに冷静な判断力と行動力を要求する時空間サスペンス・アドベンチャー，「Time Paradox」は，8月初旬発売予定です。



▲ハドソンひさびさのアドベンチャー・ゲーム『タイム・パラドックス』

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷田町３－１－１ ハドソンソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

新たなるレイドック作戦，今始動！ ＭＳＸの限界を超えた宇宙が拡がる

スーパーレイドック

ミッションストライカー
—T&E ソフト—

for ＭＳＸ
価格：6,800円（２メガＲＯＭ）

Ｔ＆Ｅソフトの超高速シューティング・ゲーム「レイドック」がバージョン・アップし「スーパーレイドック」となってＭＳＸに新登場！

どこがスーパーなのか？ ２メガＲＯＭの膨大なプログラムとデータ，６ステージから超高速スクロール・ステージも含む14ステージへ一気に倍増！ ＭＳＸの限界を超えたグラフィックスには涙ものです。

おや？ 何と「ディーヴァ」のヴリトラまで出現するようですねえ。まだまだ，これだけではありません。

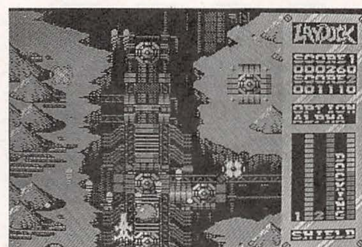
ストーミーガンナーは，レベルによってスピードを３段階に調節可能，なおかつ縦横合体も自由自在にできます。また，オプション・ウェポンには，新たにサイド・ミサイル，全方向可変バルカン砲，超高熱弾などが追加されました。

まだあります。従来のシールド・エネルギーに加えて，新たにドッキング・エネルギーを採用！ 合体は，ドッキング・エネルギーが一定値以上ないとできないのです。

ＢＧＭは，ＰＳＧ３音がフルに使われ，16曲以上も用意されていて，軽快なノリでこれまたゲームに花をそえています。

今回もまた，全14ステージをクリアした人の中でレベルの高い人には，階級章が用意されています。

さあ，みんなでLet's play SUPER LAYDOCK！



▲ＭＳＸとは思えないグラフィックスの『スーパーレイドック』

問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 Ｔ＆Ｅソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ビデオゲームのビッグ・タイトルが電波新聞社から続々発売！

スペースハリアー

—DEMPAマイコンソフト—

for Ｘ68000
価格：未定（５インチＦＤ版）

「ゼビウス」に続き，今度は，あのＳＥＧＡの体感ゲーム「スペースハリアー」がＸ68000に移植されて発売されることになりました。

ＤＥＭＰＡマイコンソフトの開発室に入ってみると・・・。この音，この画面はまさしくビデオゲームの「ハリアー」と同じです。きょう体こそないものの，立派に「ハリアー」しています。

みなさんご存知のストーリーを紹介しましょう。

銀河のかなた，ここはかつて平和なドラゴンランドだった。しかし，超自然現象と正体不明の敵により，今や凶悪な魔物たちに占領されてしまったのだ。

この世界に平和を取りもどそうと，正義のドラゴン「ユーライア」がハリアーに助けを求めた。

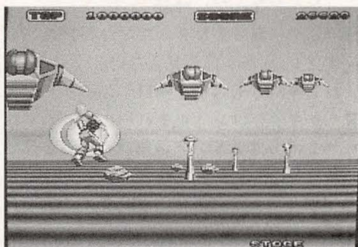
かくしてハリアーは，魔物たちと戦うために飛び立つこととなった。

ハリアーは，地球から来た超能力戦士(エスパー・ウォリアー）である。

高速スムーズ・スクロール，豊富な色で描かれたキャラクターは，プレイヤーを圧倒させます。これというのもＸ68000の性能のおかげです。

この夏はＤＥＭＰＡマイコンソフトのＸ68000用，「スペースハリアー」で決まり！

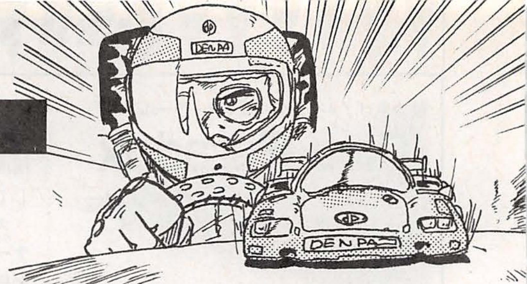
なおＤＥＭＰＡマイコンソフトでは，これからもＸ68000にビデオゲームのビッグ・タイトルを続々と移植していくそうですので，お楽しみに・・・。



▲ビデオゲームのスピードと迫力がＸ68Ｋで体験できるぞ

問い合わせ先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 ソフト開発室

ⓒ手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

P(ペーパー).A(アドベンチャー).R(ロードレース).C(チャンピオン・シップ)ゲーム

by 篁 康則

STORY

時は，2,000年。あなたは真の速さを求めるプライベート・レーサー。そのあなたに，ある日1枚の手紙がまい込んできた。それは，OX国主催の年に一度の世界的なレースPARCへの招待状であった。

あなたは，このレースに参加し，優勝することを心に誓った……。

遊びかた

1〜82の行番号があります。それぞれ今あなたのようすが書いてあります。なかには二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるものもあります。それはあなたの考えで選び「➡」マークの行番号へ行きます。

それをくりかえし，ゴールインすれば終わりです。しかし，ゴールするためにはポイントを10,000点取らなければいけないので，点数は必ずメモしておきましょう。なお，リタイヤになったら1からやり直してください。

1 プップップッポーン，➡2

2 グォーン，おっと前の車がいきなりスピン。ブレーキを踏む➡15 うまくかわす➡22

3 ドッカーン！その車は爆発した。やはり君は黒についていないのだ，よって…リタイヤ。

4 うわーあの黒いダンプだ。こっちに向かって走ってくる。早く対処しなくては！止まる➡16 目の前で横にそれる➡77

5 減速！グオォォォンキキキキッ！うわっなんだなんだ。➡35

6 いやー真っ黒なダンプだな。ブロンブロン，うわっ前が見えない。
ぬく➡24 そのまま➡11

7 キキッバタン「止まれー止まってくれー」ぶちゅ！ダンプは無残にも君をひき殺した……。リタイヤ

8 おっうまいぐあいにガソリン・スタンドがあった。
入る➡65 素通り➡60

9 んーシリンダ・ヘッドがこわれているなー。スペアはないし…うんそういえばコース上に車が2台事故ってたな。一応その車のエンジンが使えるかどうか調べる➡17 助けを待つ➡14

10 キキキキー，うーんうまいコーナーワークだ。わっ車が事故ってる。このスピードじゃよけきれない。ドン，ボカーン……リタイヤ

11 なんだコノヤロー。でも前が見えないー。ちょっと後ろにさがる➡50
そのまま➡75

12 グオーンよし，ぬくぞ！うわっ，突然このダンプが幅よせしてきた。うわーひとたまりもない。グシャグシャドカーン……リタイヤ

13 キキッー！んーなんだろうなぁ。歩いて近よる➡34 ちょっとようすを見る➡79

14 車は来たが止まってくれるはずはない。だってこれはレースだもん。➡9

15 うわっ自分もスリップしてしまった！➡32

16 ドカーン！みごとダンプは君のマシンをつぶした。リタイヤ

17 どっちの車を調べる？
赤い車➡69 黒い車➡44

18 キキキキッ！これもうまくクリア。いやーきついコーナーだったなぁ(+2,000Pts)。ブオオーン➡29

19 よしっ調子いいゾ。おっしつぎのコーナーで？
ぬく➡74 ねかないでようすを見る➡25

20 んーどこかなっ！んっタイヤがだいぶいたんでいるようだぞ。よしっそこを攻める➡46 やっぱり逃げきるほうにかける➡72

21 んっなんか黒いかげがまた……。
うわー！ダンプだ。まだ生きてたのかっ。➡49

22 キキッキキッちょっと危なかったがなんとかたて直したぞ。ブロロロ！➡39

23 ブーンよしっ。つぎは左コーナーだ。十分にスピードを落とす➡38 かまわず早く回る➡28

24 よしっ軽くぬけたぞ(+1,000Pts)。しかし，やけに真黒なダンプだなぁ。ではお先に。➡45

25 うわっ弟のマシンが急ブレーキをかけたぞ！ こっちも踏む➡51 コースアウトしてよける➡47

26 むっ。つぎはいろは坂みたいなヘアピン・カーブの連続だ。よしっシフトダウン。グオォォオン！➡41

27 しっかしじゃまだなぁ前も見えない。➡57

28 さてそれでいいのかな？コーナーは早く回れたけど…ほら前に車が事故ってる，この早さじゃよけるのは無理…。
ドッカーングシャーン……リタイヤ

29 むっ前のほうで事故があったようだ。
スピードを落とす➡59
スピードはそのまま➡42

30 ブーン，ドーングシャ！あなたはライトをつけていなかったため道の真ん中に開いていた穴に落ちてしまった。ダンプもそのあとに続くだろう。……リタイヤ

31 グォォォンキキッ！うわっ車が事故ってる。あースピード落としてきてよかった(+3,000Pts)。➡48

32 目の前にガードレールが，グッシャーン。しかし，ダメージはそれほどでもなかったようだ。また，再度スタート！ブロロ〜ンブスブスあれ？➡40

33 やりました‼あなたはこのダンプを破るのに成功しました。あとはゴールを目指すだけだ‼ ➡80

34 たったった，なんだろう？うわっ突然その黒いものがこっちへ来た。
マシンに乗ってダッシュで走る➡70
そのまま➡53

35 うわっ，さっきの黒いダンプだ！コノヤロ…ヒュンヒュン（がけ下に落ちる音）ドッカーン。……リタイヤ

36 よし，ばっちりぬいたぞ(+1,000Pts)ブオーン。➡26

37 うわっいきなり目の前にでっけぇダンプが。なぜなんだろう？君はどうする？
スリップ・ストリームを使う➡6 横からぬく➡24 ちょっとようすを見る➡50

38 グオォォンキキキキィよし，事故ってる車をよけたぞ(+1,000Pts)。➡48

39 おっと，前に兄弟参加のチームがいる

ぞ。前を妨害しているようだ。スリップ・ストリームを使いコーナーでスキをついてぬく➡19　このままの距離を保つ➡25　強引にぬく➡52

40　しまった！エンジンが完全にいかれている。スペアのエンジンはないし…。
……あっけなくリタイヤ

41　ギギギギギかなりきついコーナーだ。つぎは左だ。ギギギギ！➡37

42　キキィうわっオイルにのってしまった。スピン—ゴゴンゴゴン，ドカッ！ブスッブスブス。➡67

43　んーなんだろうなぁ？
止まる➡13　やっぱ全開➡70

44　んー黒い色にはいやな目にあっているからなぁ。どれどれエンジンは…。➡3

45　ブーン，やけに気味悪いダンプだったなぁ。おやガソリンが足りない。➡8

46　ボー，体当たりだ，ボカッ！うっ危ないふられた。もう一度ボカッキキキキキキィードカーン？この結果は？
ここまでPOINT9,000点未満の人は➡72
ここまでPOINT1,000点以上の人は➡33

47　うわー今のコースの外はすごい急な絶壁だったのだ。グッシャーン。
……リタイヤ

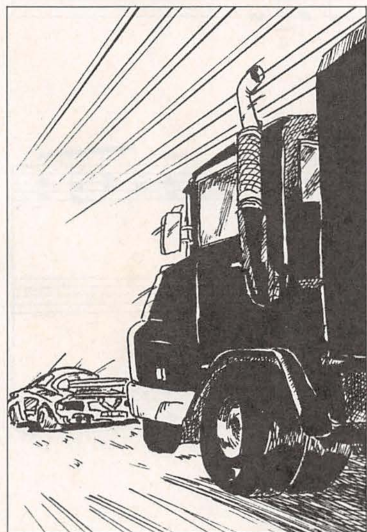
48　ブーンここからＳ字コーナーだ。右，ギキキキッ！左，ギキキキッ，ブォーンうーん，快感。➡21

49　最後のこのバック・ストレッチでやっつけなければ。いちかばちか弱点を捜して体当たりする➡20　このまま逃げきるほうにかける➡83

50　グッシャーン！うしろの車ともろにぶつかってしまった。この衝撃でうしろのタイヤが飛んでしまった。……リタイヤ

51　キキキキキキッ，グシャーン。ちょっと間に合わなかったみたいだ。……リタイヤ

52　むっ弟の車が君をぬかせまいとしているぞ。それでもぬく➡25　やめてスリップ・ストリームに入る➡19



53　なんだ，レースの係員じゃないか。「この先の左コーナーの出口付近で車が事故ってるから」よし，いいこと聞いたぞ(＋2,000Pts)。➡23

54　よし，トンネルをでたぞ。うわっいきなり左に直角カーブ。キキキキキッグオーン！んっ前に黒いものが。なんかいやな予感。
スピードを落とす➡43　止まる➡13
かまわず全開➡70

55　ようし間に合った。キキキキッブローン。ダンプは君のマシンが置いてあったところに突っこんできた。➡62

56　んー，しっかししつこいや。➡68

57　うわっいきなりダンプは曲った。そういえばこのあたりはヘアピンの連続なんだ。君の目の前にはガードレールが…。
グッシャーン……リタイヤ

58　ブルルン，ブルルンよしっ動くようだぞ。では再度出発！ブーン！➡78

59　ブルルルン，うーんひどい姿だなぁ。あなたは，ちょっとしっけいしてガソリンをもらう(＋2,000Pts)。さて出発だ。➡78

60　ブォーン全開だぜ！よし最後のヘアピンだ。➡5

61　バキーン，ドッカーン。うわっこのダンプは君のマシンに突っこんだおかげでマシンはこっぱみじんに…。…リタイヤ

62　ブワーンわー危なかった。よしっ最後のヘアピンだ。➡18

63　グシャーン！うしろのほうでなにやらこわれたような音がしているぞ。➡54

64　ひえー追ってくるよー。んっトンネルに入るぞ。
バレないためにライトはつけない➡30
ライトをつける➡73

65　「はいっ，まいどっ満たんですね」ゴボッゴボッ。さぁてひと休みだ。➡71

66　べつに変化はなかったようだ。再度出発!!➡70

67　うん，ちょっと首をおかしくしてしまった。エンジンがこわれてしまったようだぞ。直せるかどうか点検しよう。➡9

68　ごわー，なんとバックミラーにはかわしたはずのダンプがぐんぐん近ずいてくるのが見えた。止まってダンプの運転手と話しする➡7　ひっしに逃げる➡64

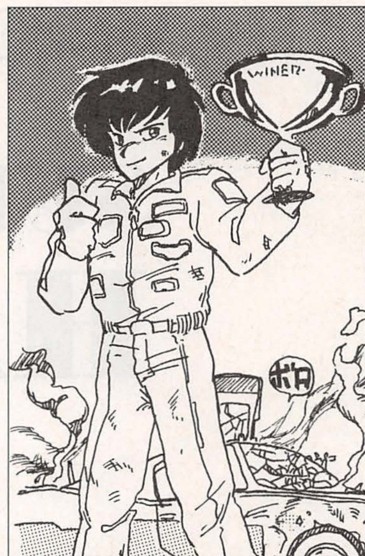
69　よし，使えるようだった。カチャカチャ。ではさっそくこれを着けよう。➡58

70　ドン！ん，なにかはねてしまったようだ？まぁいいか。グオーン➡76

71　ボッボー，うわっ，さっきのダンプが突っこんでくる!!早く自分のマシンに。
もどる➡55
もどらないでようすを見る➡61

72　ドカーン！あなたはパワー(ポイント)が足りなかったのだ。最後の勝負で
……リタイヤ

73　カチッ，ブーンブォーン！道の真ん中



に穴があいているぞ。キキィキキッよしよけた。ふう，ライトをつけててよかった(1,000Pts)。➡63

74　おっし真ん中が開いたぞ，さてどうする？ぬく➡36　ぬかないでまだようすを見る➡25

75　ブーン，ちきしょう，どかねぇなぁ。おっ横が開いたぞ。
ぬく➡12　ぬかない➡27

76　ブーン。よし，つぎは左コーナーだ。
十分に減速する➡31
かまわず普通に回る➡10

77　ブーン，キキッよし，うまくかわしたぞ(＋1,000Pts)。➡56

78　ブーン，車は快調だ。んっ前に不気味な黒いカゲが接近してくる。➡4

79　おや？いつのまにか黒いものがもういないぞ。
歩いて近よる➡81　そのまま➡66

80　ゴールイン!!やりました。あなたはこの第1,980回PARCでみごと完走しました。
結果はなんと1位－END－

81　たったった，なんだろう？まぁいいか。じゃあマシンにもどろう。➡60

82　ボー，うわっ！グシャドカッバキッグシャドッカーン……リタイヤ

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。
内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-5 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

SUPER HANG ON
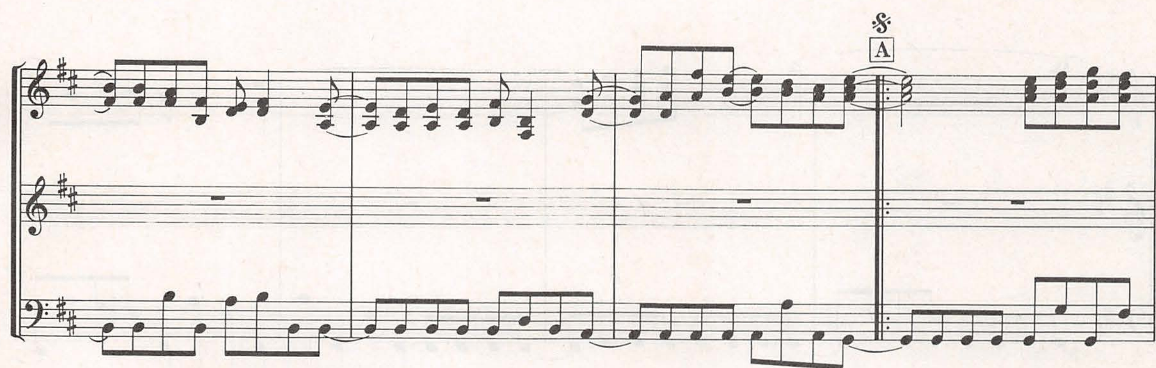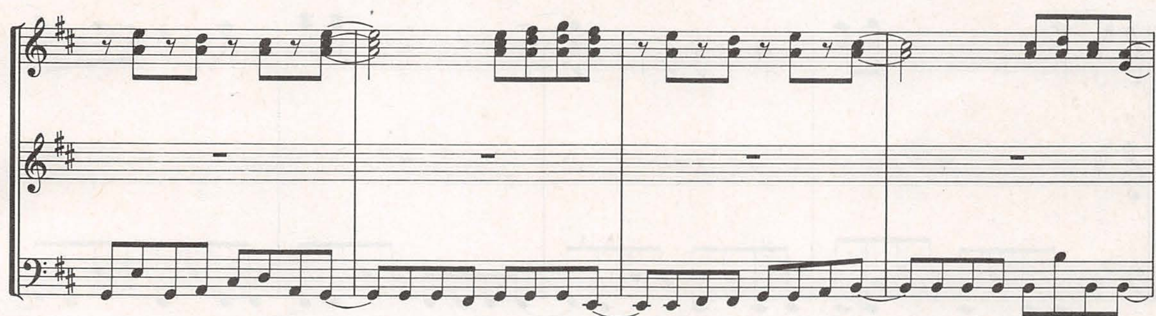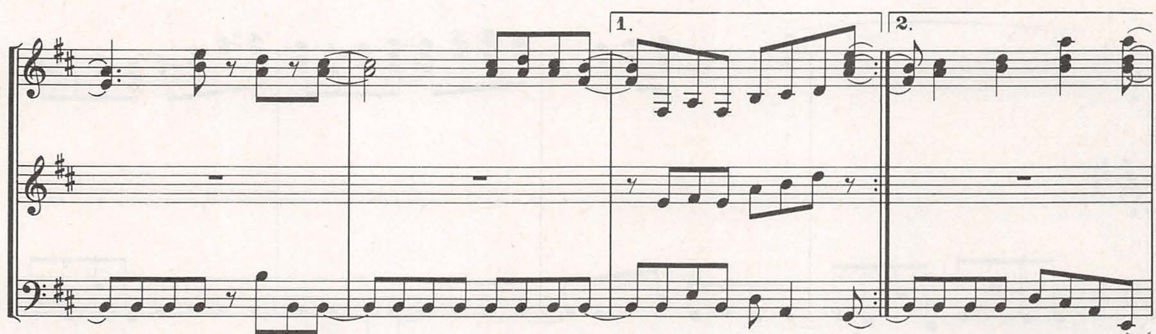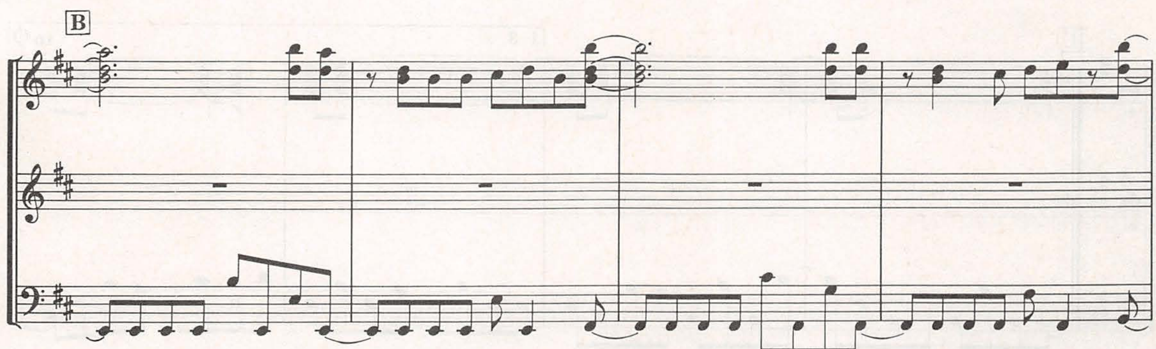
Outride A Crisis
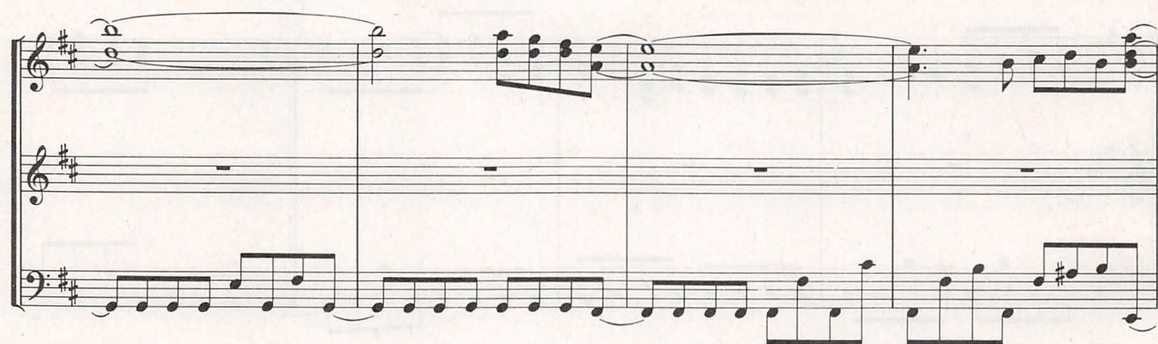
1.
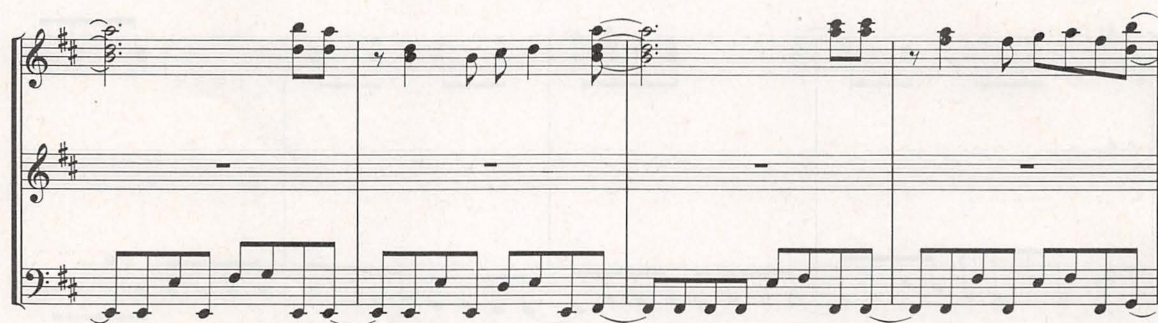
(Tie,1st time only)
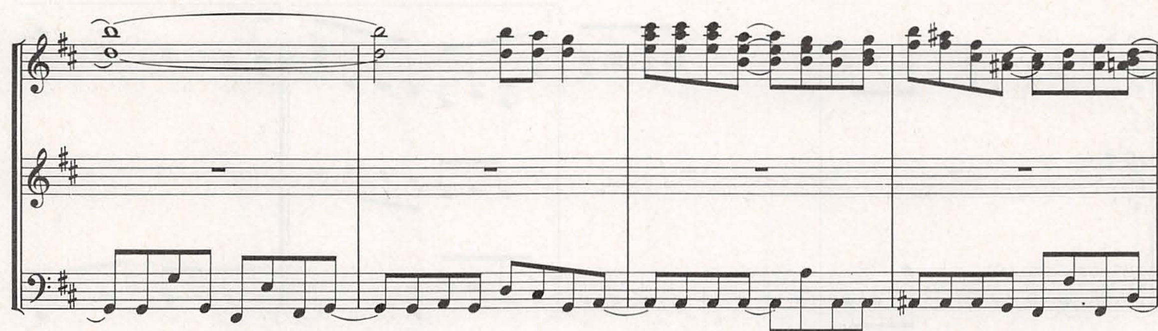
2.
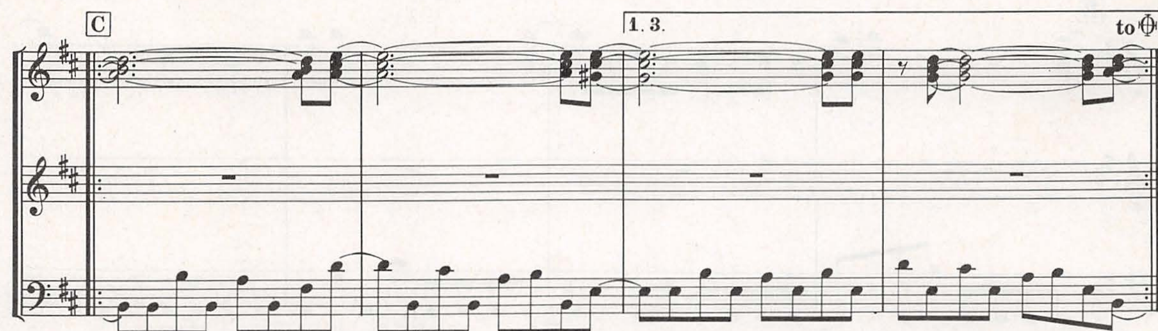
♩=210


A


1.
2.

B








C
1. 3.
to Φ

2.

Coda

B

Bend

Bend

Bend

Bend

Bend
Bend
Bend
Bend
Bend
Bend
Bend
Bend
Bend
Bend
3
3
3
3
3
Bend
Bend
Bend
Bend

Bend Bend

Bend

Bend

Bend

Bend

1 oct down

Bend

Bend

1 oct down

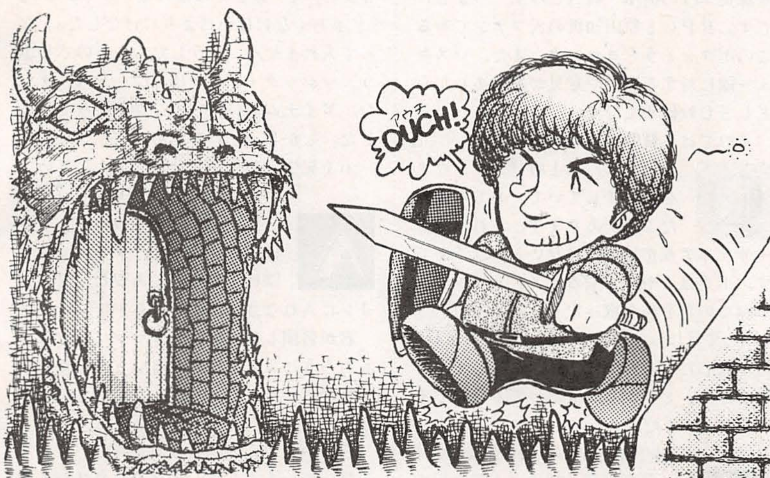
Bend Bend Bend Bend

1 oct down

2× only

山下 章の レスキュー!!

AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

今月に入って，レスキュー隊の諸君の活動がますます活発になってきた。自主的に編集部にやってきては，原稿を書いたり，ペーパーＡＶＧのチェックをしたりという具合いだ。彼らの行動を見ていると，なんだかボクも，はじめて編集部にきたころのことを思いだすなあ……。

ちょっぴりなつかしい気分になってきちゃったところで，今月もさっそく，レスキュー隊大活躍のレス・アベにいってみよう。

AVG編

Q 山下先生，はじめまして。ボクは今，マイクロキャビンの『うる星やつら』をプレイしています。「解き終わったぞうさん！」と言いたいのですが，ボクははじめのはじめで苦戦しています。というのは，竜之介のおやじのところです。もしかしたら，竜之介が落としたお金で買い物をすればいいのではとは思うのですが，かんじんの竜之介の財布はどこにもありません。ためしに「戦う」とやっても，結局どうにもならないし……。お願いです，どうか良きアドバイスを。ちなみに，持ち物は，レーダーとケーキ，タイヤキ，黒ガッパです。

P.S.私に「山下　章のレスキュー！ＡＶＧ&ＲＰＧ」なしで解けるソフトはひとつもない！

〔岡山市・**横尾知久17才**〕

A 早くも舞い込んできた『うる星』の質問。おそらく横尾クンは，発売と同時に買ってプレイしているのだろう。気合いたっぷり，たぎるぞビートってとこだね。

で，竜之介のおやじの場面だけど，たしかにそこへ行くことはたやすい。でも，じつはその場面をクリアするのは，かなりあとのほうじゃないとできないんだ。

竜之介のおやじが経営する店の名前は「海が好き」。すなわち，海に関連したものを持っていけばいいってワケ。竜之介のおやじの行動パターンを知っている人なら，もしも竜之介の財布を持っていたりするとどういうことになるか，だいたい想像がつくよね。

ちなみに，問題の竜之介の財布は，意外な場所に落ちているゾ。もっとも，それを見つけるのは，あたるじゃなくて……。

Q
―カサブランカに愛を―
1916年にタイム・トリップし，ケニー ニコルスの所へ行ったのですが 裏庭へ行かせてくれません．持ち物は 日記，手紙 写真 新聞，本 鍵束 雑誌 ペンダント 時計 花束 くぎぬき です どうかヒントを おあたえ下さい
16才 by 霧生伊織

おまけ ―陽子ちゃんぬりえ―

〔京都市・**霧生伊織16才**〕

A 伊織ちゃん，そこはそんなにむずかしくないヨ。ある物を見せたりプレゼントしたりしていれば，ニコルスはご機嫌良くなって裏庭へ行かせてくれるんだ。ニコルスのご機嫌度に注意しながらプレイしてみてね(?)。

オマケの陽子ちゃんぬり絵は，ちょこっと改造しちゃおうっと。手にふだんの２倍の大きさのヨーヨーを持たせて，肩にガーダーをつけて，ガーダーのすき間からダラダラと赤い血を流して，ふきだしのセリフに「うちは今まで，人を憎いと思うたことはなかった。じゃけんど，おまんはちがう。うちは今，心の底からおまんが憎いっ！」と書けば，映画版『スケバン刑事』のＮＡＮＮＯのできあがり。まだ映画を見ちょらんちゅう人は，早く見とーせ！

Q こんにちは！　ボクは今，Ｘ１版の『めぞん一刻』をやっているのですが，管理人さんが管理人室で洗たく物をほしている場面から先に進むことができません。いったい，ここで何をすればいいのでしょう？　持ち物は写真５枚（四谷さん，一の瀬さん，朱美さん，女学生のときの管理人さん，惣一郎さん＋管理人さん）と，日記，かなづち，ハシゴ，くぎぬき，懐中電燈，花，食べ物，お金7,700円です。早く『めぞん一刻』を解きたいよー！

〔千葉県市川市・**内田一修？才**〕

A そう，『めぞん』のラストでだれもがひっかかるのが，その場面なんだ。何を隠そう，内田クン，キミはアイテムがひとつ不足している。そのアイテムがないかぎりは，どうあがいたって先へ進めるわきゃないわけだ。

でもって，そのアイテムっていうのが，「２号室の鍵」というヤツ。これが最後の謎だから，どこにあるのかズバリ書くことはできないけど，とにかく例によってフラグが関係してくるので，いろいろと試してみてくれ。邪魔者がいるかぎり，それを見つけることはできないゾ。



はじめまして！　もう２年ぐらい前からこの雑誌を見てたけど，Letter するのははじめてです。

山下せんせ，私はPC－88SRで『ジーザス』をＰＬＡＹしているのですが，エリーヌさんが見つからないんです。私の場合は，食料倉庫でモンスターを撃退しましたし，ポシェットも取ったし，ＩＣカードや死んでいた３人も見つけました。それなのに，一部屋一部屋細かく捜しても，エリーヌさんは見つかりません。一体どこにいるんですか？　お願い，教えて！

Ｐ．Ｓ．私は，死体が怖くて，ひとりでこのゲームをＰＬＡＹすることができません。

〔神奈川県伊勢原市
・ＰＩＹＯ　ＰＩＹＯ？才〕



「決してひとりではプレイしないでください」というひと昔前のキャッチをプレゼントしたいＰＩＹＯ　ＰＩＹＯちゃん，エリーヌはちゃんとどこかの部屋に生きてるんだ。ただし単にその部屋へ行くだけでは見つけることができない。というのも，エリーヌだって，モンスターが怖いからどこかに隠れているからなんだ。だから，周囲をよーく見まわしてみよう。



山下先生，はじめまして。ボクはＰＣ－88ＳＲで，ビビリながら『魔界復活』をプレイしているのですが，独鈷剣のありかがわかりません。持ち物は，数珠，輪宝鏡，照覧石です。不動明王に聞いても「自覚が足りない」と言われるし，英彦山に行ってもだれもいないし，篠栗霊場に行くと魔王にやられてしまいます。どうしたらいいのでしょうか？　どうかヒントをヨロシク！

〔大阪府高槻市・**ハイエナ小僧？才**〕



はじめまして，私はレスキュー隊No.６南　泰人と申します。

去年の11月，レスキュー隊の応募があったときに，『ザナドゥ・シナリオII』の楽譜を作っていき，それが採用されて，見事にレスキュー隊の隊員第１号になることができました。山下先生の別冊『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧIII』にも自分の名前がでているので，ご存知の人もいるんじゃないでしょうか？　これからもお見知りおき，ヨロシク！

さてさて，質問にお答えすると，ハイエナ小僧クンはだいぶ進んでいるようだね。けど，独鈷剣がなければお話にならない。だいたいあの魔王がムカつくんだよなあ。人を助けておいて，殺すなんて……。まあ，独鈷剣は，礼厳寺や英彦山を歩き回って，すみずみまで捜してみてほしい。どこかで独鈷剣が岩に封じ込まれているという情報が得られるはずだ。

★　　　★

RPG編

みなさん，こんにちは。今月からＲＰＧ編を担当することになりましたレスキュー隊隊員No.1の清水　毅（しみず　つよし）です。ＲＰＧと原田知世の大ファンであるこのボクをどうぞヨロシク。また，レスキュー隊に対する質問や意見がありましたらどしどしお便りください。

それでは，質問に答えていきます。



ボクは，Ｘ１版『ディーヴァ』をプレイしていて，とても困ったことがあります。それは，ナーサティア双惑星へ行けないということです。ボクは，「やってやるぜ！」とばかりにすべての星を勝ち取ったり，「ほれ，金だ！」といって星にお金をやって総合生産力を170以上にしたりしたのですが，どうしても行けません。どうかヒントだけでもいいですから教えてください。

〔埼玉県行田市・**坂本貴史？才**〕



発売以来，根強い人気を得ている，この『ディーヴァ』だけどＭＳＸ版も発売されたなぁ。

残るはＰＣ－98版のみか。あれ？　待てよ！　これ確かシミュレーションだぜ…。まぁ，いいか。謎解きが必要だからＲＰＧ編で扱うことにしよう～っと。

さてと，ナーサティア双惑星へ行くにはまずドライブ航路を星系No.24と接続しなければならない。その方法は，何回も艦隊戦をして情報を得れば，わかるようになるよ。中でも，ファミコンのマータリ・シュベンをゲスト艦隊としてむかえて，２人プレイで帝国側の艦隊に勝つと，あ～っと驚く，とても重要な情報をマータリが教えてくれることがあるので，教えてくれるまで艦隊戦を続けよう。そして情報を得たら，彼の言ったとおり，その惑星にシヴァ・ルドラが，やってくるときに，その星系を攻略してごらん。もし君が，すでに攻略していたなら，その星系に艦隊をおいて待っていると，君が待ち望んでいた光景が目の前に現われることだろう。しかし，ここで早まっては，いけない！　何しろ，あのナーサティアには，ヴリトラがとりまいているんだ。

つまり，対ヴリトラ用の兵器の新型ＯＭ砲と，そのエネルギー源ガンマ３の二つがないと，ナーサティアには降りることができない。もし，この二つを持たずに強行手段をとれば，艦隊はヴリトラによって，全滅させられてしまうので念のため…。

今の君にとって必要な新型ＯＭ砲は，やっぱり艦隊戦でひたすら倒して，情報を得ないとそのありかがわからないから，艦隊戦は十分にすること。新型ＯＭ砲さえ手に入れば，いよいよストーリーは大詰め，最後の戦いが行なわれる。さあ，エンディングはすぐそこだ。ここから先は，ぜひ自分の力で切り開いていってほしいな。



山下先生，ボクはFM-77 の，『ファンタジー』をやって半年たち，やっとスコアが42点になりました。そこで質問なんだけど，あるダンジョンの所で「おまえには入るしかくがない」「じゃあくなけはいによりにげだした」となって入れません。どうしたらよいのでしょう。マジック・プールは三つとも入りました。アイテムもいろいろな物を使ってみました。しかし，どれもだめ。

山下先生，どうか力を貸してください。

〔長野市・**内山正之？才**〕



『ファンタジー』のおもしろさは何といっても，ダンジョンを探検することにあるね。ダンジョンに入れなきゃ，どうしようもない。

君が質問したこのダンジョンには，こともあろうにミノタウロスというやっかいな門番が立っている。攻撃したいけど，できないし…。

どうやら，この門番は君たちのパーティを嫌っているらしい。ミノタウロスが人間の君たちに好意をもつわけないもんね。

結論をいうと，今の君たちでは，このダンジョンには永久に入ることはできない。

なぜなら，君たちは，人間，エルフ，ドワーフといった種族でパーティを編成しているからだ（ハーフリングだよ～ん，なんてへりくつ言わないでね）。

では，入る方法はというと，門番のミノタウロスに君たちが仲間だと思わせればいい。それには，君たちのパーティから，誰かをはずして，新たにギルドで仲間を見つけることが必要だ。確か，ゴブリンやリザードマンといった種族もいたから，きっとあの門番の仲間だっていると思うよ。

さあ，準備が整ったなら，さっそくダンジョンへ行こう。この先は，プレイしてのお楽しみ。多くの謎が君たちを待ち受けてるぞ！



ボクは，ＭＳＸの『ガリウスの迷宮』をプレイしています。

ＷＯＲＬＤ５の，下に深い水たまりのあるシーンで左から右へ行くことができません。その水たまりの中へアフロディテで入り，右の端まで行き，アフロディテから少しジャンプ力があるポポロンにかえ，右へジャンプしましたが，とどかなくて，そこから先へ進めません。どうか右へ行く方法をお教えてください。

〔千葉県市原市・**Ｙ・Ａ12才**〕



いやぁ，『魔城伝説II・ガリウスの迷宮』には，たくさんの質問が届いているなぁ。中でもこのＷＯＲＬＤ５のクリア方法に関する質問は，本当に多いのでびっくりする。

さて，ここをクリアするには，特別なアイテムはいらないけど，忍耐力が必要だ。

君がするべきことは，ドルファーの塔のＦＬＯＯＲ21ですることとほとんど同じ。

グリーン・リングを出すためには，どうすればいいんだっけ？

さあ，カンのいい君ならもうわかったよね。少しちがうところは，それを続ける時間がちょっと長めだということだけさ！

『ガリウスの迷宮』については，来月号も扱いますのでヨロシク！



5月号で『ザ・ブラックオニキスII』について質問してた人に一言！

君のパーティの中にカルマが50の人はいますか？　もしそうだとしたら，いろんな人とTalkしてますね。その中で「○×い壁をさがせ！」と言う人がいませんでしたか？　その壁の色を地下5階でそろえるのです。それで『ブラオニII』は解き終わりました。

解きかたは，まず四角い部屋に入る。そうすると，まわりには四角い部屋がある法則でならんでいるから，そこをJumpとあるＩＴＥＭを使って，てんてんと飛んでいって最後にある部屋に入り，アストラルをとなえてupするだけでＯＫ(ずっと上まで)。

それと，地下5階のカラー迷路は地獄の作業でもありません。ＰＯＩＮＴＥＲを使って北に進んでいけば，すぐみつかります。

ぼくのキャラは，レベル10の魔法使いが3人とレベル46のファイター2人です。

〔東京都目黒区・**３－Ｃ岩崎ＩＤＡ？才**〕

■清水：岩崎ＩＤＡ君，レポートどうもありがとう。ＭＳＸでは，ドアの色を教えてくれる人がいるのか……。ＰＣ－88版やＸ１版には，そんな人はどこを捜したっていない。地獄の作業をやらざるを得ないのです。このように機種間で解きかたがちがうＲＰＧのレポートは大歓迎です。これからもレポートをお願いします。



ロマンシア



〔東京都品川区・**キュウリ戦士・??才**〕



う～ん。なかなか鋭い！　君の指摘のとおり「仮面の下に何かある」がとても重要なヒントで，これは地下帝国内のどこかにいるおじいさんが教えてくれる情報なんだよ。よしそれなら竜の仮面の下を調べてやれ！といっても，そうは問屋がおろさない。このゲームには，たくさんのフラグがあって，それをクリアしないと手に入る物も手に入らないんだから…。

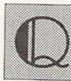
首飾りに関しては，さっきの情報をプレイヤーの君ではなくて，ファン＝フレディ王子が知らなくてはならないので，はじめにおじいさんのところへ行って情報をもらってから，捜しに行こう。

ただし，アイテムを八つ持って捜していたら，いつまでたっても首飾りはでてこない（君はきっとこのために取ることができないんじゃないかな）。

というのは，ファン＝フレディ王子はアイテムを八つしか持てないので，みつけても取ることができないんだ。

だったら答えは簡単。何かいらないアイテムを使いきってしまえばいいのさ！

首飾りの効力は…使ってみてのお楽しみ！



こんにちは，山下先生。ボクはＭＳＸ版の『ライーザ』をプレイしているのですが，シーン1はなんとか解き終わりました。そして，シーン2の二つ目のガルム艦を反物質ミサイルで攻撃し，穴から中に入っていったのですが，どうしてもコアまで行くことができません。どうやったら，コアへ行けるのでしょう？　それからＨＰがどのくらいあればコアまで行けるのか，教えてちょんまげ！

〔北海道札幌市・**ＤＡＩＶＡほしい？才**〕



突然ですが，みなさんはじめまして，レスキュー隊隊員No.7の君島です。他のレスキュー隊のみんなに負けないようにがんばりますので，よろしくお願いします。

さて，どうやったらコアまで行けるのかということだけど……ウーン，ふつうにやっていれば行けるはずなんだけどなあ。まあ，攻略法としては，ミサイルや体力を惜しまないようにするということだろう。なぜなら，最後の大ボスと戦うところは○○○になっているから，たとえコアについたときのＨＰが1でもエンディングへ行けるからなんだ。そのつもりで，体力をうまく配分してほしい。みんなも，あの感動のラストを見よう！

読者間レスキュー



突然ですが，『ばってんタヌキの大冒険』を解き終えた人がいたら，ぜひ赤いカギのある場所を教えてください。ボクは赤いカギが本当にあるのか，疑っています。ひょっとしたら，このゲームを解き終えた人はひとりもいないのでは……。

〔神奈川県鎌倉市・**外尾智昭16才**〕



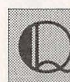
外尾クンの質問に答えさせていただきます。じつは，赤いカギは本当にあるんです。

ボクは偶然に発見したのですが，それは魔法の巻き物のマップで“●”が記されている位置にあります。そこはオオカミ伯爵の神殿で，オオカミの写真があるので，その下をけってみると，なんと宝箱がでてきます。その中に赤いカギが入っているのです。でも，ボクはそこからあとがわからないヨー。

〔静岡県浜松市・**大塚浩正12才**〕

ＰＣ－88版では，赤いカギは，黄色いドアの面から左に4，上下の矢印の下を通って右に1，また上下の矢印の下を通って左に3行ったところにある宝箱の中にあります。

〔愛知県名古屋市・**鈴木孝典？才**〕



ＭＳＸの『トリトーン』ＲＯＭ版で，六つの洞窟の入口のある部屋から下に降りたところにある，二つの石とドラゴンのいる部屋から先に進めません。二つの石にいろいろアクションを加えてみましたが，ダメでした。どうすればいいのでしょうか？　ペイ・バルーサはどこにいるのでしょうか？　教えてください。

〔東京都板橋区・**南　孝英？才**〕



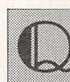
南 孝英クンの『トリトーン』の質問ですが，キミは『ドラゴンバスター』でルームガーダーのいる部屋に閉じこめられたとき，どうしますか？　それと同じことをドラゴンにしてみてください。

それからペイ・バルーサのいる地下迷路への入りかたは，山下先生の本『チャレンジ！AVG&RPG』にでているとおりです。本当の苦労はこれからですから，ガンバッてください。

〔岡山県倉敷市・**土居浩二14才**〕

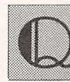
―――○―――○―――○―――○―――

さて，今月の課題はつぎのとおりだ。答えやそのゲームに関する㊙情報を知ってる人は，どしどし「レス・アベ～読者間レスキュー」係までレポートしてちょうだいな。しめ切りは7月23日必着だゾ。



だれかオラにＭＳＸ版『ブラックオニキスII』を解かしてくだされー。地下6階の暗号は何と入れたらいいのか？　どこかに書いてあるのか教えてけろ。

〔福岡市・**本山豊彦13才**〕



ボクは『ザ・キャッスル』の一番上の階の左から2番目の部屋のパズルが解けやせん。だれか解きかたを知ってる人はいませんか？

〔大阪府高槻市・**増田智之13才**〕

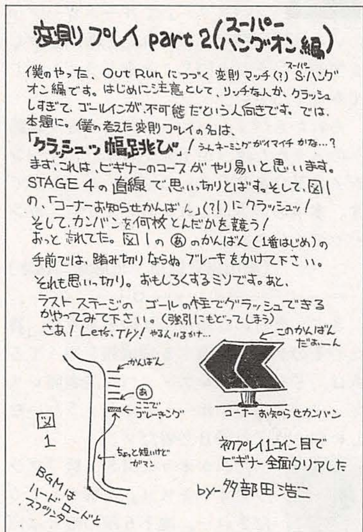
読者の広場

今月の読者の広場は，みなさんから送られてきたおもしろいハガキの大特集だ。こういったハガキも大歓迎！　みなさんの力作をお待ちしておりマンモス。



〔大阪府堺市・吉田ひとみ18才〕

山下：ひとみちゃんは，かなり前からレス・アベにハガキをくれてる常連さんだよね。たしか最初のときは16才だったと思うけど，今はもう18才。まさしく「人に歴史あり，レス・アベに歴史あり」ってカンジだね。学校のほうも忙しいとは思うけど，またおハガキお待ちしてマース。



〔北海道標津郡・多部田浩二？才〕

山下：先月号のフリートークボードで書いた変則プレイのパート２か。それじゃ負けずに『アウトラン』の究極のプレイ方法をご紹介しよう。名づけて，「ゴンゴンゴンゴン……ドテチ～ン勝負」だ。

やりかたは，いたって簡単。１ゲームの間に何回他の車にゴンゴン！　と当たれるかを競う勝負だ。ただし，これで勝負するには，もっともダメージの少ない当たりかたをマスターしなければいけないし，残りタイムをニラみながら，何面まで行くか適切な判断をしなくちゃいけない。コイツはむずかしいぜっ！



〔東京都板橋区・川島章弘15才〕

山下：ライターの間でこのハガキはバカウケ！　「欽ドン賞決定～！」と思わず叫びたくなっちゃったくらいだけど，何を隠そう，ボクらの間では，少年ジャンプの『ジョジョの奇妙な冒険』が大流行してるんだ。「貧弱，貧弱ゥ！」「熱くなれ，ハート！」「青緑色の波紋疾走」「軟骨がうめえんだよ，軟骨がぁ」なんて数々の名ゼリフが，毎日のように編集部内を飛びかっている。その他にも『100万＄キッド』や『ミスター味っ子』『ブレイク・ショット』『こっとん鉄丸』といったお笑い（？）マンガも人気があるヨ。



〔大阪市・N．Z？才〕

TOMMY：いーなあ，このセンス。一見脈絡がないようで，しっかりとスジが通ってますターニンジャ。でもねー，情ないコトに，このゾーンとローンをひっかけた単純かつ奥深いだじゃれを理解できなかった人がいるんだ。山下サンと手塚サンだけどね。あの２人にはもっと精進してほしーもんデスフォース。ところでだじゃれというのは某国語辞典によると「くだらないしゃれのこと」だって。それじゃ，しゃれの例を調べてみると「スキーが好き」とある。コレだじゃれじゃない？



〔東京都港区・N．R．O．？才〕

山下：なんだかよくわからないヘンなハガキだけど，まあユニークだから載せてしまった。このつぎはぜひ，他のライターたち編も書いてほしいナ。

告　来たる７月25，26日の２日間，名古屋駅前の栄電社テクノ名古屋で，恒例のＡＶＧ＆ＲＰＧフリートーク講座が行なわれます。

両日とも11：00～5：00の間，人気ゲームの紹介や質問コーナー，サイン会，さらにはゲストのＴ＆Ｅ開発スタッフとの対談，ゲーム大会など盛りだくさんな企画がいっぱいです。

ボクも名古屋で講座を行なうのははじめてなので，名古屋のみなさんと会えるのを楽しみにしています。お近くのみなさんは，ふるってご参加ください。

お問い合わせ先：名古屋市中村区名駅４－22－21　(株)栄電社テクノ名古屋
☎　052－581－1241(代)

おたより待ってます

この「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」のページに応募したい人は，ハガキにわからないページを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（２×２cm）を作ってください。封書での応募でも可能です。

なお，電話による問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン
編集部「山下　章のレスキュー！　ＡＶＧ＆ＲＰＧ」係

ファンタジー通信

ドラゴンランス

手塚一郎

今，暗黒が時代を覆う……
人を呑み，世を呑み，精神を呑む。
光さえも打ち砕く，強大な闇が。
やがて人々の中からは希望という文字は消え，絶望という闇が拡がってゆく……
予言者TEIL=SEINN
"黒の慟哭" 第一章「満ちる闇」より
〔広島市・マッスル立石&クレリックMIA〕

こんにちは。ベーマガ編集部のバンパイア・ハンターこと手塚一郎です。

今月のリードの部分は6月号のファン通で募集していた「私のファンタジー」の応募作だ。これがなかなか好評なようなので毎月少しずつ掲載していこうと思っている。応募の規定は文字数の制限（19文字×15行以内）だけ。君だけのファンタジーをどんどん送ってくれ。

さて，今月はそろそろヒロイック・ファンタジーから抜けだそうと思っていたのに，残念ながら（でもないか？）「ドラゴンランス戦記」が発売されてしまったのだ。

AD&D®の小説登場！

AD&D®っていうのを知っているかナ？ これは「アドバンスド ダンジョンズ アンド ドラゴンズ」っていうRPGのことだ。D&D®については少し前にこのコーナーで紹介したので憶えている人もいると思うけど，AD&D®はこれの上級版なんだ。

今回紹介する「ドラゴンランス戦記」はなんとAD&Dに基づいて書かれた小説でアメリカでは200万部も売れた超ベストセラーというからビックリ！

主な登場人物は人とエルフの間に産まれたハーフ・エルフの「タニス」，正義と名誉を重んじる聖騎士「スターム」，病弱ながらも才能と実力のあるマジック・ユーザーの「レイストリン」，レイストリンの双子の兄にあたる戦士「キャラモン」，老いてはいるものの強力な丘ドワーフの戦士「フリント」，そしてケンダー族のシーフの「タッスル」。

彼らはそれぞれの思惑があってのことか5年前に散々となっていた。そして今，5年前の誓いどおりく憩いのわが家で再会する。しかしタニスの父親ちがいの姉である「キティアラ」は誓いを破り現れなかった。「凶兆じゃ」とフリントはかぶりを振った。さらに聖騎士スタームが連れてきた2人の蛮族――ゴールドムーンとリヴァーウィンド。このうち平原人の族長の娘であるゴールドムーンが携えていた奇妙な杖が今回の冒険の引き金となったのだった。

AD&D®に限らず，「ゲームから作った小説なんておもしろいわけない」と思う人もいるかもしれない。だけど，RPG（パソコンRPGじゃないョ！）っていうのは，いわばDM（ダンジョンマスター）とキャラクター（プレイヤーとは言いたくない）とが協力して作りあげていく即興劇なんだ。いくらDMが元になるシナリオを作ったって，キャラクターがそれに沿って動くとは限らないため，アッと驚くようなストーリーになることもある。だからDMもプレイヤーも楽しめるんだとボクは思う。

このようにD&D®やAD&D®は実にストーリー性が高いため，小説にしてもまったく遜色（そんしょく）ないのだ。しかもRPGでおなじみの設定も取り入れられているために楽しく読むことができる。

さて，物語はゴールドムーンの持つ杖により急展開をはじめる。しつように杖をねらうドラコニアンたち。疑惑が友情に，逃亡が冒険，そして平和が混沌（こんとん）へと変わりながら進んでいく。

第1巻「廃都の黒竜」ではタイトルどおりラストにドラゴンを倒すのだけど，そこで杖の秘密を知り，何をなすべきかを悟る。ところが単なるハッピーエンドではなく，ソレース（国の名前）が燃えているのを見たのだった。

第2巻ではドラコニアンに占領されたソレースに向かったタニスら一行が……という感じで書かれている。

ドラゴンランス戦記は全6巻で日本では現在2巻まで富士見文庫から発売されている。サイズは文庫本で価格は1巻が580円2巻が460円とお手頃。

それから余談になるけど，和訳のD&D®のコンパニオン・ルールセットの発売日が7月15日に決定したっ！ エキスパートを終わらせてしまった人も，また冒険が楽しめるネ。それからファンタジー・カードゲーム「タリスマン」の和訳版が7月末に発売されるという話も聞いてしまった。これらの内容，発売日，販売店等は㈱新和さんへ電話で問い合わせてほしい。

(株)新和　☎03-861-8981



読者のコーナー

最近，文字ネタの投稿が多少減ってるよーな感じがして悲しいっ！ 「筆者殺すにゃ刃物はいらぬ」なんてよく言ったものだ。

さて，まずは茨城県取手市の**寺田武弘**くん。

★「初めてハガキをだします。6月号のＪinくんの意見についてですが，そのとおりだと思います。まぁ，ボクはヒロイック・ファンタジーと呼ばれる小説しか読んでいないので，はっきりとはわかりませんが……でも，今のところはあまりジャンルにこだわらずにいろんなファンタジー小説を読んでみたいと思います。そういえば学校の図書館に「モモ」があるので今度読んでみようかナ？」

■㊤：Jinくんの意見に対する反響はかなりあったんだ。しかも全部が賛成意見だというのには少々驚いた。と，まぁそんなワケでこれからのファン通は少しばかりヒロイック・ファンタジーから離れてみようかナ？なーんて思っています。これからも意見や感想など送ってネ。

続いて東京都府中市の**ハーフリング**くん。

★「こんにちは手塚先生。実は7月号のバトルホークⅡさんの意見を読んで改心しました。ボクもよく人が自分とちがう世界を持っていると文句をつけたものです。だけど文句をつけるのはもうやめます。人は人，自分のファンダジーを育てていればそれでいいんですよね。今度，カッコだけのアーマーも描いてみたいと思ってます。そのときは載せてくださいね」

■㊤：7月号ではボクの書きかたが悪かったために某山くんには気の毒なことをしてしまいました。ゴメンナサイ（某山くん読んでいるかナ？ 転送はしません。また手紙ください）。

あのとき，ボクは某山くんを責めたわけではありません。4月号の山下氏のフリートーク・ボードのコーナーでの「ミーハーvs反ミーハー論争」がキッカケだったのです。ファンタジーとミーハーというちがいこそはありますが，論点は同じでしょう。

ボクにはなぜ自分の考えを人に強制し，なおかつ自分と異なる考えを持つ人をバカにできるのかがわかりません。大人から見ればゲームに熱中するボクらは単なるバカと映るかもしれないでしょう。でもボクらはそれを怒ります。ゲームの楽しさも知らずにゲームをバカにするからです。

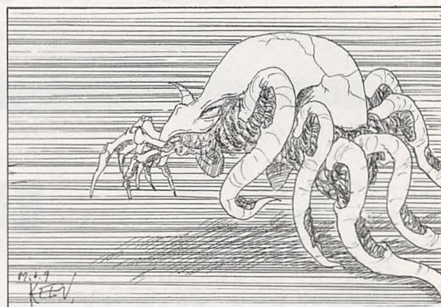
好きか嫌いかは人の自由です。しかし，それは自分だけの問題であって，他人には関係ありません。5月号で某山くんの意見は，このようなこととは一切関係なく，こういう考えを持った人もいるということで載せたのです（彼はそういう人ではありません。よく手紙をもらうのでわかるのです）。

今月のC.Cコーナー

前回の課題は「タコとスケルトン」の合成だったけど，みんな苦労したみたいだネ（それでも50通ぐらい送られてきたヨ）。で，掲載となったのがこの2枚だ。

さて来月の課題は……自由っ！ 2匹の動物を合成して1匹の怪物を創ってほしい。カッコいい名前も考えておいてネ！ しめ切りは7月20日必着さ。





▲東京都江戸川区・KEEN
◀埼玉県鴻巣市・長野　勇

僕が見つけたファンタジー

突然出現したこのコーナーは，身のまわりで見つけたファンタジーについて報告してもらおうというものだ。今回はテレビで女の人が剣を振りまわすポカリスエットのCMをテーマにしたものだ（読者の反響がスゴイのさっ！）。いつまで続くかわからないけどヨロシクね。



神奈川県横須賀市・転　清

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは読者どうしの交流の場として使ってほしい。

★こんにちは。FUSAN・フーさんこと藤田恵介です。ボクがイラストで登場してはや4年。その間にベーマガは急成長し，とうとうマイコン誌No.1となりました。

昔からの読者なのでとてもうれしいのですが，ボクはさみしいことにベーマガから去ることになりました。これも受験生の悲しさです。みなさん熱いメッセージありがとうございました。今回のイラスト発送分をもち，FUSANはベーマガを引退します。みなさん，あとはまかせます。がんばってください。

〔京都市・FUSAN・フーさん〕

★だれか私と文通してくださいっ！ まだベーマガを読みはじめたばかりなので，とにかくいろいろと教えてくださる方，手紙を書くのが好きな方，自分勝手ですが女の子で高1か高2の方を希望します。

P.S.HYPERばるばーらCHANできたらお手紙ください♥

〒375 群馬県藤岡市藤岡843の6
長谷川　由希

★文通＋イラ交がとてもしたいんです。まんが，小説が好きな方（できれば常連の方お願いします。男女問いません。ペンネームと本名を必ず書いて，60円切手同封でお願いします。

〒319-15 茨城県北茨城市中郷町上桜井1496　篠崎千絵美

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

◀千葉県船橋市・CREST



手：東洋ファンタジーが大好きなCRESTくんのイラスト。なんでペンネームを変えたの？

◀青森県八戸市・ガブリエル



手：いつもたくさんのお手紙ありがとう！　もう少し線を太くしてくれるとキレイに載るんだけど……。

◀大阪府高槻市・菅生鈴鹿



手：こういう仕事をやっていると人のイラストの上達って結構わかるんだ。菅生くんももっとうまくなりそうだネ！



▲BMの疾風怒濤コンビH＆D

手：今回は「VS」ではなく「&」で登場！　はとぽっぽくんもディルプールくんも無事連絡ができてよかったネ

◀富山県高岡市・RED・FALCON



手：見てわかるかもしれないけど，描きこみがスゴイんだ。くりひろしさんも感動してたヨ！

◀愛知県名古屋市・森山K子＆TOHT

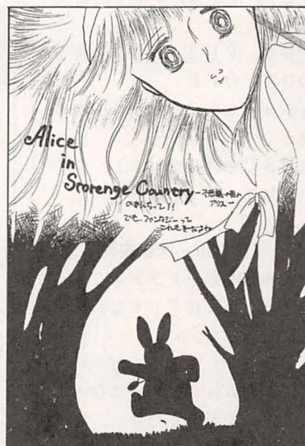


手：姉弟対決ならぬ姉弟対決。２枚分のスペースをとりたくないのでこうなったとのこと。やさしいネ。



手：モモの特集を楽しみにしててくれたそうで……ごめんネ。いつ見ても独特の雰囲気があってGOOD！

◀埼玉県草加市・善良な一市民



手：今回のイラ・ギャラは「剣」をひかえた構成にしてみました。不思議の国のアリスはボクも好きです。

◀東京都墨田区・肉まんじゅう



▲京都市・FUSAN・フーさん

手：フーさんも受験で引退することになってしまった。さみしいけど，しょーがないね。受験ガンバレ！

読者が創る……………………

㊙&㊟コーナー

ますます盛りあがる『㊙&㊟コーナー』。全国26万のベーマガ読者から毎月たくさんの㊙が送られてくる。その中から選りすぐった最新の㊙を掲載しているんだ。

それでは，今月もレベルの高い㊙をおとどけしよう。

㊙ PC－8801mkIISR版の『ガンダーラ』での必殺テク!?を報告します。

人間界のダンジョン入口で，シャボン鬼に当たりつつ中に入る。すると，なぜか「月光石」の店に行ってしまいます。

〔東京都清瀬市・DELA？才〕

㊙ PC－8801mkIIFRの『ザナドゥ・シナリオII』で㊙を発見しました。

まず，CTRLとSを同時に押してSONG OFFにします。そして，デカキャラのいる部屋に入ったら，またCTRLとSを同時に押します（ずっと押している）。するとデカキャラは動かないでデカキャラの音だけが聞けます。

〔埼玉県浦和市・関口　誠13才〕

㊙ PC－88版『エルスリード』の㊙を発見しました。

ディスクをセットしてロードをはじめたら，Sキーか，SとLキーを押していると………。Sだと楽しいデモ画面，SとLだとなんと「エンディング」が見れるのです。

〔神奈川県厚木市・今井邦彦？才〕

㊙ いま発売されている中では最強と思われる麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』で，二つ㊙を発見!!

①フリー対戦モードで対戦者が抜けた後，つぎの対戦者が来るまで時間がかかる。そこで，SHIFT＋F5を押すとすぐにつぎが来る。

②指導モードで，CAPSキーをロックすると，常に1度目のHELPの状態になる。役に立たないようだが，ゴッドハンド氏を指導者にして，ほとんど指示どおりにしていると八連荘は君のものだ！

P.S.タコ特級を取ったぜ！

〔岡山県玉野市・立花弘之15才〕

㊙ PC－9801用の『現代大戦略II』で㊙を見つけました。

それは，まず反撃のときの武器選択モードをONにします。そして反撃のときに弾が0の武器を選んでから中止（ESC）を押すと，その武器で攻撃が開始され，弾が0だったのが255になります。ちなみに，これは武器だけでなく，タンクや資材も使えます。

また，この㊙を応用した㊙中の㊙があります。先と同じ方法で反撃のとき，敵が航空機のときにS．バクダンやロケット弾や砲を使うと，自分が1機でも敵を全滅させることができます。この方法で核バクダンも使うこともできます。

これで現代大戦略IIが，けっこう簡単になります。

〔愛知県安城市・安井忠史？才〕

㊙ 7月号274ページの富安宏光君のX1用『夢幻戦士ヴァリス』の続きです。

デカキャラは，「DECACHARA⏎」とゆっくり打つ。同じように「MUTEKI⏎」と打てば，10秒間無敵です。当然かも知れませんが，ESCで一時中止です。

〔神奈川県川崎市・中村圭介12才〕

㊙ X1用の『うっでいぽこ』でうれしい㊙を見つけました。それは，CTRLキーを押しているとPOWERの回復が早いのです。

〔茨城県東茨城郡・岩渕高行16才〕

㊙ FM－7版『ライレーン』の隠しコマンド集です。

ゲーム中に，

①PF1，PF2，PF3，PF4を押すとフル装備

②PF1，PF2，PF4，PF5と押すとマップ表示

③PF5，PF4，PF3，PF2と押すとBGMのON／OFF

④Jを押すとジョイスティック，キーボードの切り換え

⑤ブート時にESCを押しておくと，ライレーンのハイスピード・モード

以上です。

〔京都市・大亜宏門？才〕

㊙ X68000の『グラディウス』の㊙（というほどでもない）を発見しました。

まず，一度普通にプレイしてください。そして，死んでゲーム・オーバーになってからデモプレイをよく見てください。なんと，さっき自分がプレイした動きとまったく同じデモプレイをしているではないですか！

P.S.これを利用すれば上達が早くなる？わけないか。

〔山形県鶴岡市・山口　寛15才〕

㊙ セガ・マークIIIの『エンデューロレーサー』でおもしろい技を見つけました。

まず，がんばってポイントを45以上ためます。そして，アクセル・レーター，ハンドル，タイヤ，エンジン，サンペンション・アイテムをすべてチューンアップします。すると自分のマシンが，驚異のハイ・ジャンプをします。もし，よかったらやってみてください。

〔神奈川県相模原市・田加井英希？才〕

㊙ セガ・マークIIIの『エンデューロレーサー』で面セレクトを見つけたので紹介しましょう。

タイトル画面がでたら，ジョイパッドを上・下・左・右と押します。

すると画面中央右に数字がでるので，上・下でセレクトとしてボタンでスタートしてください。

〔大分市・Tarako.R 10？才〕

㊙ やったー！っ，ついに見つけたぞ！セガ・マークIII版『スペースハリアー』の超すごい(?)技を!!　そう，それは自分が戦闘機になる！

まず，サウンド・テストのモードにして（右・左・下・上），曲を7・4・3・7・4・8の順に聞きます（少しずつでOK)。そして，NEXTに合わせるとスペシャル・モードに入れるのです。

㊟



〔茨城県北相馬郡・おぇったお？才〕



MSX用『覇者の封印』で裏コマンドを発見!!

まず，自分の名前を入力したらパスワード画面にしよう。そして「ハシヤノフウイン□□□………□」というように，最後まで「□」を入力し，「オワリ」にカーソルを移動させスペース・キーを押すと，何と!!

〝Hima〟な人は，Sだけ入力してみようヒマだから……。

〔福岡県・スッポンカメオ？25才〕



MSX2用『現代大戦略』の隠れLEVELを発見！

EXP25%にするとLEVELAから，LEVEL♠になる。LEVELをあげるには，2人プレイでやりましょう。LEVEL♠には，低LEVELキャラは攻撃できない。つまりほぼ無敵！

〔和歌山県貴志川町・田栗正和12才〕



MSX2版『うっでいぽこ』の㊙です。

氷のかけらをもらったらパスワードを表示して，氷のかけらを使い，パスワードを入力すると……。何と，アイテムのところには氷のかけらがあるのに無敵になっているのです。

おまけ：無敵の間は，店の品物，INNの料金がただになります。

〔神奈川県横須賀市・布施和也14才〕



MSX2の『がんばれゴエモンからくり道中』で「ゲームを楽しむカートリッジ」がなくても，プレイヤー数と1～7のステージ数設定ができます。

方法は，秘密の暗号入力をするときに「くしれえわれはうせ」と入力します。するとヘンなステージにでます。画面が動かないけど[STOP]キーを押すとゲームがはじまり，そしてすぐに死んでしまいます。

これで3人死んでコナミのタイトル画面になったら，あとは普通にゲームをはじめるとプレイヤー数とステージ数設定画面になります。

また，コマ送り機能も使えます。

〔新潟県十日町市・TAKU18才〕



『ダンジョン・マスター』のヒット・ポイント・アップ大作戦を紹介します。

①名前「，」
　呪文「けひのりの　まゆそりしへは　ふくそなり　せらゆにきかよ　あそかとならん」
　を打ち込みます。
②自分のH．Pを増やしたいキャラクターをだしてきて，①のキャラクターで外の部屋に入ります。
③部屋内の敵キャラを全滅させます。
④①のキャラクターの持ち物を二つ捨てます。
⑤②のキャラクターが，それを拾いUSEします。
⑥④，⑤をくりかえします。
⑦①のキャラクターの持ち物がなくなったら，①のキャラクターを殺します。あとは，②～⑦の作業を納得いくまでくり返しましょう。

〔新潟県村上市・小田　満？才〕



7月号のMSX版『ファンタジーゾーン』の裏ワザがわからなかった人がけっこういたと思います（実は僕もその1人でした）。そこで，くわしいやりかたを紹介しましょう。

まず，ヘビーボム（ファイヤー・ボム）を1発買って親玉のところへ行きます。そして，それを使わずに倒します。

コインがでたら，ヘビーボムを2発落とします。

あれ!?1発しか買っていないのに2発も落とせるの？と思う人がいると思いますが，落とせるのです（だから裏ワザ!!）。

そして，つぎの面に行くとヘビーボムの数字（残り数）のキャラがおかしくなっていたら成功！　どの面からもできます。

P．S．だれか「7WAY」が死ぬまで使えるワザを捜して！

僕はハドソンの連射測定機で10秒間に328発という記録をだしました（こすらずに）。さて，どうやってだしたのでしょう？

〔青森県八戸市・音喜多則隆14才〕



へっへっへ，おれは『火の鳥～鳳凰編～』（MSX2用）を2日で解いたぞ。そんでもって裏技を見つけたのだ。

その技とは，1～6面の中で好きな面からはじめられる技だ！　やりかたは，斬鬼（1面のボスキャラ）を倒したあと[F3]キーを押す。そのあと[F5]キーを押すと，巻き物を六つ持っていなくても六つある。あとは右を押すだけ。

つぎに怒鬼を簡単に倒せる方法。

まだ怒鬼が火に囲まれているとき，怒鬼の右ななめ前に立つ。あとは「広」で連射をしていればOK。この技は何回も失敗するけど，しぶとくやっていると必ず倒せる。健闘を祈る！

〔神奈川県横浜市・GAOOH12才〕



MSXの『夢大陸アドベンチャー』の㊙です。

①まず，どうにかして21面まで行きましょう。
②つぎに，DIST980の右側にある〝タダ〟のアイテム・ショップに入り，品物を取っても取らなくてもいいですから店をでます。
③まだ地割れにハマッているときに，カーソル・キーの下を押します。すると，あら不思議!?　ワープしてしまいますよ。
④そして，でてみると21面と変わってないので，ハテナ？と思った人がいたでしょう。でも，ポーズをかけると，そこは〝24面〟なのです！

〔宮城県泉市・佐藤　仁12才〕



僕が見つけたMSXゲームの㊙をいくつか紹介しましょう。

①『Qバート』の2プレイで，1人（以下A）が残り人数0，もう一方（以下B）が1以上のとき，Aが死んでも落ちていく間にBも死ぬと，そのセットはAが取ったことになります。
②『10倍カートリッジ』＋『Qバート』で，ラウンドを20未満に合わせて2Pでスタートすると……。
③もう一つ『Qバート』の㊙。ツインビーのだしかたは，三つ続けて透明ブロックを作るです（全部の面ででるはず）。
④『ガルフォース』で，クルーを助けてコンティニューし，もう一度宇宙に行くと別のクルーを助けることができます。つまり，1面で7人そろえることができるのです。
⑤『グラディウス』の2周目以降のビッグコアは，自分が弾を撃ったときのみ弾を撃ってきます。
⑥『夢大陸アドベンチャー』で，リンゴの木の横にある左の像は，左腕が欠けている（どこが㊙だ！）。
⑦『カモン！ピコ』で，[ESC]＋[TAB]＋[E]（または[S]）を押してみよう！　するとピコが……。



MZ－2500用の『ドルアーガの塔』でボーナス・ステージを見つけました。

3面目でTIMEが赤くなると，おっと！このマークは……。ⓓⓟマークがうろちょろしているではないか！　このマークにボディ・アタックすると，な，なんとボーナナス・ステージへワープ……。

いきなりゼビウスのミュージックが流れ，ゾシー，トーロイド，パックマンのモンスターまでもがうろちょろしています。ガルザカートが………。スペシャル・フラッグが謎です。

これを読んだらMZのパワーON！（あー，ロードが長い）。

〔福岡県遠賀郡・隈部雅人16才〕

㊙＆㊟大募集

この㊙＆㊟コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊟はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒104　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙＆㊟コーナー」係

第10回

山下 章のフリートークボード

Free Talk Board

June Diary

★6月1日(月)

明日はボクの誕生日。毎月1日に編集部で行なわれる編集会議のあと，レギュラー・ライターの手塚一郎，TOMMY, Yu－You, 響あきら，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ氏らとボクの部屋で誕生パーティーをすることになった（それにしても，いつも 〜 記念とかいう名目で麻雀をやってるなあ)。22才最後の麻雀は，大勝で終わる。ボクの麻雀は常勝無敗なのだ（負けた記憶はなくすことにしている)。

★6月2日(火)

昨日一睡もしていないので，ボロボロの体で誕生日を迎える。いつの間にかボクも23才。オジンになったもんだ。

電波（電波新聞社のこと）に行ってみると，いくつかのバースデイ・プレゼントが届いている。ＮＡＮＮＯの写真集を送ってくれた大阪府松原市のばくさん，ネクタイピンをくれた広島市の三浦由紀子ちゃん，その他たくさんのみなさん，どうもありがとう。

しかし，どうも〝ミーハー山下〟のイメージが定着してしまって，送られてくるものが，そのたぐいのものばかりだ。まぁ，自分でまいた種だから仕方ないか……。

夜は，大学の連中が企画してくれた誕生パーティーに出席。楽しいけど疲れた。

★6月4日(木)

サンフランシスコにいるペンフレンドから，バースデイ・カードが届く。ほのかに香る西海岸のにおいがなつかしい。

★6月6日(土)

日本ファルコムの『イース』の打上げに出席。部外者はボクと手っちゃん（手塚一郎氏）だけだったので，ちょっぴり緊張する。

『イース』の開発裏話はもちろんのこと，加藤社長の㊙話，グラフィック担当の山根さんの過去の話など，パーティーは深夜まで盛りあがり，帰る電車がなくなってしまった。しかたないので，ファルコムに近いＹＫ－２氏の家にとめてもらう。もっとも，ＹＫ－２氏本人がいなかったので，とってもかわいいＹＫ－２の妹と徹夜で……といってもヘンな想像をしないように！　単に『妖怪道中記』をしてただけだヨ。

★6月8日(月)

ファルコムの加藤社長に頼まれていた『イース』のライナーノーツの原稿をあげる。学校の論文を書くようなつもりで，レーザー・ディスクのライナーノーツを参考にしながら，必死にかっこいい文章を仕上げる。

このライナーノーツは，『イース』のソフトの中に入っているので，たくさんの人に読んでもらいたいものだ。

★6月9日(火)

『パソコンサンデー』の収録日。渋谷のビデオスタジオで，いつもどおり２本収録する。この週はゲームソフト・ベスト10があったので，ふだんよりいく分ハード。下の階にあるスタジオでは，国生さゆり主演のドラマ「キスより簡単」の収録を行なっていた。ラッキー♥

★6月10日(水)

次回の別冊『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』の取材で，三重県四日市にあるマイクロキャビンを訪れる。『めぞん一刻』『うる星やつら』の開発㊙話は非常におもしろい。これをどう別冊の中で紹介しようか，帰りの新幹線の中で編集長と念入りに打ち合わせる。今度の別冊では，こうした取材記事を全作品に取り入れるつもりなので，なかなかおもしろい本になりそうだ。

★6月12日(金)

『パソコンサンデー』のＡＤ（アシスタント・ディレクター）の石井さんと，夜，打ち合わせで会う。次回のロケ先をいろいろ検討した結果，日本ファルコムの『イース』ということで話がまとまる。放映予定日は7月26日なので，みんな見てネ！

★6月13日(土)

チャレ・アベの『うる星やつら』のしめ切り。ゲームを必死で解き，大急ぎで原稿を書きあげる。

それにしても，『うる星』は画面が多い。きっとまだ見ていない画面がけっこうあるにちがいない。ま，そのへんは別冊でフォローするとしよう。

でも，「めぞん」や「うる星」の続編がでないかなあ。

★6月17日(水)

五反田ＴＯＣビッグ・キャロットで，はじめてナムコの新作『ドラゴン・スピリット』を見る。ＢＧＭが最高！　でも，珍しくナムコらしさを感じさせないゲームだ。全９面がそれぞれまったくちがったステージで，各面の最後にボスキャラがいるというのは，どことなくコナミやセガのにおいを感じさせる。

もっとも，ザッパーとブラスターの２種類の攻撃方法があるから，やっぱりナムコかな……。

はじめて見たというのに，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ氏が一気にエンディングまで行ってくれた。でも，まさか最後にあんなものが表示されるとは……。ナムコがこの作品に賭ける意気込みがうかがえるなあ。

いずれにせよ，ひさびさに熱くなれるシューティング・ゲームに出会えたような気がする。

★6月20日(土)

『パソコンサンデー』が作ったネットワーク，“サンデーネット”の会員のつどいに出席。それぞれのボードのシグオペが集まって，パソコン通信の今後を真剣に話し合う。ちょうど今，『パソコンＢＢＳ電話帳』を編集部で企画しているので，ベーマガの編集長もこのつどいに出席して，パソコン通信を実際に運営している人たちと熱く語り合う。

このつどいの二次会の会場となったお店で，店員さんがボクのことを知っていてくれて，なんと飲み物を２杯もタダでごちそうしてもらった。

マンモスラッチー!!

★6月23日(火)

今月２度目の『パソコンサンデー』の収録。今日は出番こそ少ないものの，今までにないような長いセリフがあって悪戦苦闘する。司会者の小倉さんから，「台本どおりに覚えようとしないで，ふだん話すときのように，頭の中で整理してから自分の言葉でしゃべればいい」とアドバイスを受けて，一件落着。さすがプロのしゃべり手，高いギャラをもらっているだけのことはある（?)。さて，小倉さんのギャラはＨＯＷマッチ？

★6月25日(木)

ベーマガ8月号の原稿の最終しめ切り日。レス・アベのラストと，フリートークボード（つまりこの原稿）を一気に仕上げる。それにしても，なんで毎月，しめ切りギリギリになってこんなに苦しい思いをしなくちゃいけないんだろう？　やっぱり，暇さえあれば，『ダライアス』や『アウトラン』をやりにゲーム・センターに行っているのがいけないのかなあ？――いいや，そんなことはない。これはきっと，ボクが忙しすぎるからなんだ。そうにちがいない。そういうことにしとこっと。

でも，25日に最終原稿を入れて，翌月の8日に26万部が本屋さんに並ぶなんて，みなさん信じられないでしょ？　信じられないけど，これはホントのことなんだ。「不可能を可能にする雑誌，ベーマガ！」――これも入稿の遅い原稿を必死に処理する編集長，編さん，影さん，奥村印刷さんのおかげ。みなさんに感謝!!ってところで，今月の日記はしめくくるとしましょ。

Ｐ．Ｓ．日曜日はプライベートなのでナイショ！

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは。見城こうじです。

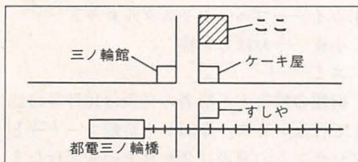
突然ですがもしダライアスの3面モニタを使った新作がでるのなら，ぜひ！ちゃっくんぽっぷを作って欲しいと思っています。あの横にゾロッと長い画面いっぱいにビッシリ迷路，もちろん2人同時プレイ可（2P側はミスちゃっくん），なによりあれだけ横に長いと，ホラ，まいたが岩で出口をふさぐまでとっても時間がかかるでしょ？これでタイムアウトもこわくないってね。

話は変わって，何と今月でVGGコーナーもスタート1周年を迎えました。これもひとえに読者のみなさまのおかげ，どうもありがとうございます。これからもより楽しいコーナーにして行くつもりなので応援してくださいネ!!

VGGコーナー

東京都

★荒川区の都電「三ノ輪橋駅」近くの「イトーヨーカ堂」屋上にはつぎのような古いゲームがあります。『マッピー』，『パックマン』，『ギャラクシアン』，『ドラゴンバスター』，『タイムパイロット』，『ガッタンゴットン』，『ボンジャック』，『ガズラー』，『ドンキーコングJr』，『ルパン三世』，『THE運動会』，そして『第三惑星』です（MAP1）。



《MAP1》都電三ノ輪橋駅周辺のVGGマップ

（埼玉県志木市・家納智禮）

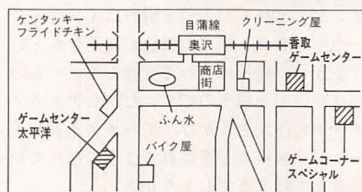
■見城：ここに行ってきました。『第三惑星（サン電子）』は懐かしかったよ。3面がクリアできなかった……。

★世田谷区の目蒲線「奥沢駅」そば，「ゲームセンター太平洋」には『バトルクルーザーM12』，『スーパードンキホーテ』，『モナコGP』があります。

「香取ゲームセンター」には『トップローラー』があります。

「ゲームコーナースペシャル」には，あの『ドラキュラハンター』があった!!その他にも『ニューヨークニューヨーク』，『イントレピッド』etc. とても安く（10円か20円）オールド・ゲームができるところが東京にもあるのだー（MAP2）！

（神奈川県川崎市・通の畠山新吾）



《MAP2》目蒲線奥沢駅周辺のVGGマップ

■見城：このあたりのゲーム・センターにはかなり昔一度行ったことがありました（手塚一郎氏の紹介で）。しかし，そのときは『ドラキュラハンター』はなかったような覚えがありました。このハガキをもらってから久しぶりにたずねてみると，何と本当に『ドラハン』があるではないか！まあ！懐かしかったこと。久々にプレイしてみると思いの外コウモリが強かったりしました。しかし，このゲームはファンの間では伝説になっていたんですよね。やはり当時としてはじつにストーリー性にこっていたことが理由の一つか，印象の強い作品だったようです。眠れる美女を守り，館からドラキュラやコウモリが飛びだしてきたり，ドラキュラが通行人の血を吸うとその人も吸血鬼になってしまったり，圧巻は血がしたたり落ちて画面が真赤にそまるデモでした。ストック表示がニンニクというのも泣かせる演出でした。また，何より主人公の攻撃方法が斬新であったことは言うまでもなく，ブーメラン状に自分にもどってくる十字架というのはみごとでした。また，それは当然のように今で言う貫通弾だったわけなので当時としてはじつに攻撃力の高い武器だったんです。

〔求む〕『女三四郎』，『アステロイド』それと荷物を投げるゲームでBGMが「かもめの水兵さん」のゲームの名を教えて。

（八王子市・鹿島雅文）

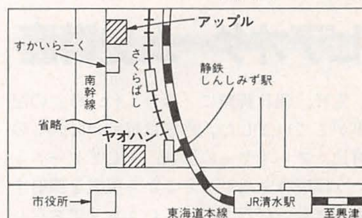
■見城：『女三四郎』は今月大阪で見つかってるんだけど，ダメ…？

それからその「かもめの水兵さん」のゲームは『ポートマン（タイトー1982年の作品）』です。

静岡県

★清水市のレポートです。「ヤオハン清水店」には『フューチャースパイ』，『イスパイアル』，『モナコGP』，『トイポップ』他，「ゲームコーナーアップル清水店」には珍外国製品として『ガントレットII』，『NEMESIS（グラディウス）』，『アームレスリング（任天堂）』があります（MAP3）。

（清水市・DOM）

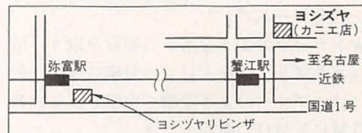


《MAP3》清水市のVGGマップ》　M

■見城：『アームレスリング』は日本中に何台かあるみたいだね。じつは僕はまだ一度も見たことなくて，どうやって腕相撲をゲームにしているのか，それが見たくてねぇ。

愛知県

★海部郡弥富町の「ヨシヅヤ（リビンザ）弥富店」には，『クレージーバルーン』，『バルーンボンバー』，『ジービー』，『タンクバスターズ』，『ポパイ』，『ドンキーコング／Jr.』，『ムーンクレスタPART2』，『バーニンラバー』，『ザ・ピット』，『ジャイラス』他が，「ヨシヅヤ蟹江店」には『パック＆パル』，『サイクオン』があります（MAP4）。



《MAP4》弥富町のVGGマップ

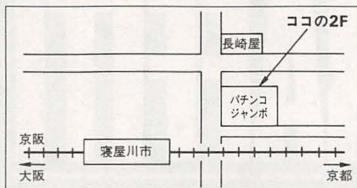
（海部郡・EXTEND－H．1）

■見城：最後の『サイクオン』というのは聞いたことないけど…。『サイオン』のまちがいでは…？

大阪府

〔発見〕6月号で〔求む〕の『ゼロイゼ』は同じ大阪府である寝屋川市の「ヤングプラザ・ジャンボ」にあります。この他にも『Mr. Do！vsユニコーンズ』や『女三四郎』『イエローキャブ』などがありますよ（MAP5）。

（寝屋川市・6時に現る常連XXX）



《MAP5》寝屋川市のVGGマップ

■見城：『ゼロイゼ』があったとは！こりゃ松浦公政さんに教えてあげなきゃ。

(松浦さんとはモトスのプログラマーです。87年6月号参照）。しかし，今さら意味ないって？

ビデオゲーム史講座

先日，朝日新聞に『SDI(セガ)』の記事がでていました。内容は現実の計画との対比，プレイヤーの評判，そしてゲームという模擬戦を通じてそこから現実を照射する道はないだろうか，というシリアスなしめくくりをしていました。まあセガのSDIについては僕も好きなんですが，やっぱり現実的なゲームより夢のあるゲームがいいですよね。

教えてください

★カーレースのゲームで，スタート方法が格好良くて，100円入れてからキーを回してはじまるのです。確かセガのGPワールドに似ていたと思ったのですが…。

(北海道標津郡・多部田浩二)

■見城：タイトーの『レーザーグランプリ(1983年)』ではないでしょうか？レーザーディスクのゲームで富士スピードウェイの実写版。F－1レーサー生沢徹プロのドライビング・テクニックがコンピュータで組み込まれています(カタログより)。クラッシュすると画面上に巨大な眼がでるハイセンスなゲームでした。

★トラックのような所から荷物を取り，敵(ゴキブリ？）をよけつつ倉庫に運ぶ。敵にはスプレーのような物で攻撃できる。BGMにYMOの曲が…。

(群馬県前橋市・芸夢達人)

■見城：『ブラックビートル（TDSミンツ社）』です。ゲーム内容は君が書いたとおりでほぼすべてです。

★フジTVのバレーボールのマークみたいなやつの白や赤いのを取り，9個の白いマスを赤くして面クリアするとルービックキューブをそろえるというやつです。

(東京都小金井市・松尾康裕)

■見城：『フィッター（タイトー：1981年作品）』です。しばらく前にVGGでカタログ紹介したぞ。

アルカノイドは名作か否か

★アルカノイドについて問題になっていましたが，僕は昔世界史の先生に「その時代時代で重要なことは変わっていく。たとえば現在（歴史の教科書で）西洋の比率が大きいのはキリスト教国が世界の主導権を握っているからであり，イスラム教国が主導権を持っていればイスラム史のウエイトが高くなる」と言われました。乱暴かも知れませんが，これをゲーム史に当てはめてみると，アルカノイドがヒットしたということは，ブロック崩しというゲーム・アイデアが良かったということになり，シューティング・ゲームが人気を得ればインベーダーやギャラクシアンの価値が高くなるというように，時代によって変動していくものではないかと思うのです。だからアルカノイドが名作かどうかは，アルカノイドがオールド・ゲームと呼ばれるようになってから考えてはどうでしょうか？

(長崎市・DOKKEI号)

■見城：それは少しちがうと思います。確かに一つのゲームの良し悪しはそのゲームの最盛期が過ぎた頃にわかってくる，ということはありますが，その価値が時代によって変動するということはありません。ゲームは現役で活躍していたその時点でどういう位置を占めていたか，で判断すべきです。そういった意味でもブロック崩しやインベーダーの偉大さは不変のものです。君の理論でいくと，以後多くの類似ゲームを生み続けているゼビウスは名作だけど，ほとんど類似ゲームが生まれなかったクレージークライマーは名作でないということになります。

こんな本知ってますか？

★今回このコーナーにお手紙をだしたのは古本屋でオソロシー本を見つけたからです。初版が1979年6月11日で発行所が「ヘラルド・エンタープライズ」の「インベーダー攻略法」です。もしご存じでなかったらいけないので，ザッと説明すると，タイトーの『スペースインベーダー』の説明（攻略法その他）そしてオールド・ゲームのカタログなどが載っています。

もし見城さんがこの本を知っている，あるいは持っているのでしたらVGGで一言書いてください。(兵庫県川西市・読者A)

■見城：ハイ，持ってますよ。この本については前から一度書きたかったんです。これは実に完成度の高い本だと思います。何と言っても僕はこれほどていねいに基礎の基礎から書かれた攻略法を他に読んだことがありません。なにしろコイン投入口，スタート・ボタンの説明からはじまって，図解でレバーの持ちかたまで書いてあるなんて今じゃちょっと考えられません。まあ，当時のブームを考えれば，それまでゲームなんてやったこともないような人達が話題についていけるように，と編集されたような本だから，と言えばそれまでだけど，ああいう初心者を思いやる心づかい，今だから大切にするべきだと思います。

レスキューVGG

■見城：先月号の呼びかけに何通かのお手紙いただき，本当にありがとうございました。大変参考になりました。今回はその内容を紹介するスペースがありませんが，別冊で役立たせていただきます。

それで今月も調子にのって教えていただきたいゲームがあるのですが…。

▶昔，内容が残酷だということで新聞ざたになり，ゲーム・センターからこつ然と姿を消した，車で通行人をひき殺してゆくという幻のゲーム。このタイトル，メーカー，くわしいゲーム内容など。

▶『タイタン』，『Mr.クーガー』，『スペクター』のメーカー，そしてくわしいゲーム内容。

以上4機種は残念ながら僕自身の目では一度も見たことがないのです。

今月の宿題

例にならって左右の関係が等しくなるように□を埋めてください。全4問です。

(例)　マリオ——ルイージ
バブルン——ボブルン
ピノ——□

答え→2人プレイゲームの1P側と2P側のキャラクター名だから「アチャ」

①　バラデューク——オクティキング
サイコソルジャー——屍愚魔(シグマ)
バッドランズ——□

②フェアリーランドストーリー——101
モトス——62
B－ウイング——□

③ドラゴンバスター——ケイブシャーク
マッピー——ご先祖様
□——ガイツマン

④カイ——ブルークリスタルロッド
小夜——おはらい棒
エミ——□

宿題の解答と正解者の発表は10月号の誌上で行ないます。今回から宿題コーナーとプレゼントの発表は2か月先の号で行なうことになりましたのでよろしく。

今月のプレゼント

『バブルボブル（タイトー）』のポスターを3名様にプレゼントします。

ご希望のかたはハガキに「食べてしまいたいくらいかわいいちゃっくんが好きさバブルボブルポスター・プレゼント希望」と書き，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン編集部「VGGコーナー」まで送ること。その際，『バブルボブル』の登場キャラクターもしくはアイテム，ターゲットなどの中でもっとも好きな物と，その理由を書いてきてください。逆にもっとも嫌いな物でもかまいません。

EVEZOO END作品の思い出

先月号で『ドルアーガの塔』と『ゼビウス』のカタログ・プレゼントしたところ，爆発的にハガキが集まり，「プレゼント当選率ならVGGコーナーが最高」であったはずなのに，はっきり言って今回当選するのはスーパーリアル麻雀PIIで五連荘（れんちゃん）するぐらいむずかしいでしょう（何を言ってんだかよくわからない）。

で，当選者発表なんですが，これは来月号で行ないます。

今月は特別企画としてみなさんのプレゼント希望のハガキに書かれた遠藤雅伸氏作のゲームに関する思い出を一挙掲載して一つのコーナーにしてみました。

ゼビウス部門

●カラフルなグラフィック，スムーズなスクロール，大迫力のアンドアジェネシス，それにあのサウンド…はじめて見たときは感動で涙がでた（マジ）！ゲーム・スタートのミュージックを聞き，トーロイドの破壊音を聞くと今でも胸が高鳴る（小河竜平）。

●ゼビウスの驚きで最大のものは「バキュラ」を見たときだった。体は硬直し，のどはカラカラになった。他人のプレイを見ただけなのに…（皆川　徹）。

●画面を見てびっくり！だーっ。りある，りある，りありずむ。りあるだーっ。

キャラの動きにびっくり！だーっ。りある，りある，りありずむ。りあるだーっ。

音を聞いてびっくり！だーっ。きもちいー，爆発音が気持ちいいんだーっ。

これが自分とゼビウスのはじめての出会いでした（正確にはバトルズでしたが）（望月　淳）。

■見城：最後のオチに大爆笑。それから彼は他にもゼビウスのクレジット音を「ドヒぁう」と表現していたのがやたらウケました。

●ゲーム・センターへ朝10時頃行ってゼビウスをやっていたら夜の7時になっていた（和泉康仁）。

●バキュラに256発ザッパーを撃って破壊しようとしてソルバルウを何機失ったことか（市川満男）。

●友人が「おっ！今ファントムが飛んでった！」と言ったが見のがしてしまった（安部一哲）。

●最初浮遊要塞（アンドアジェネシス）って言うからザッパー必死になって撃ってたんです。まさか，ブラスターだなんて…（TINY）。

●特別企画「君にもできる。これがカピだっ!!」①手をパーにする②親指を曲げて人差し指に，小指を曲げて薬指にひっかける（手の平から見て親指と小指が上に来るようにひっかける）③中指を曲げるとできあがり（手の甲の方向から見る）（望月　淳）。

■見城：彼は何枚もハガキをだしていておもしろい内容が多いのでまた掲載してしまった。この「手で作るゼビキャラ・シリーズ」でジアラっていうのもあってやってみたら手がひきつったぞ！変なの作るな！

ドルアーガの塔部門

●あの漫画っぽいポスター，BGMに感動し，剣で敵を倒すときの効果音に感動した（木村卓広）。

●「ドルアーガの音楽はかっこいいぞー」と聞いたので，人がプレイしているときに耳をゲーム機にくっつけてまわりの人に変な目で見られたことがあります（寺崎善一）。

●フロア3の薬は取ると毒が体中に回って死ぬと思っていたので取らなかったり，マトックの使いかたがわからなかったりしたが，わかったときはポロッと涙がでたものだった（園部　努）。

●ゲーム・センターで宝のだしかたが他人にわからないようにイスを立ててやっている人がいました。今，思いだすとその人はイシターの復活のときにもやっていたような…（余裕のヨッちゃん）。

●フロア25の宝物については，「ウイスプの速さで歩けるゴールド・ブーツが出現する」，「呪文をはね返すゴールド・アーマーが出現する」，「隠れサウンドが鳴ってエクステンドする」，「ギルのストックが無限になるポーションが出現する」など，多くのデマが生みだされました（藤井　亮）。

●ドルアーガのやり過ぎで左手の親指に「魚の目」ができました（岩花吉宏）。

■見城：彼は証拠の魚の目入りの親指の母印を送ってくれました。

●はじめてプレイしたときのことです。剣の抜きかたがわからない…。ボタンを何度も押したけど，剣は振るけど構えないのです。スライムすら倒せない恐怖はすさまじいものでした。でもいっしょにやった友達はスライムをことごとくよけてフロア1をクリアしてしまった。だけど，すぐブラック・スライムにやられてましたが（森崎祐司）。

●フロア60に行ったときに感動，感動!!でその日1日が夢のようでした。解いた後もギルやナイト等のドット絵を書いたり，モンスターのネームを和訳して，「なるほど，ウィル・オー・ウィスプは鬼火のことか」等と納得していました（山下　武）。

●60階分の宝のだしかた覚えるのに必死こいて試験がふっとんだ。何考えてんだ，コンチクショウ（石原　満）。

■見城：英単語や数学の公式は覚えられないのにゲームのパターンや「～のだしかた」はなぜかじつによく覚えられる，よくある話です。好きこそ物の上手なれ…てやつで。

イシターの復活部門

●塔から脱出できた人のあとに座り，コンティニューをして自分もすかさず脱出して満足してたのは僕だけじゃないはずだ（PIL）!!

●最強まで行ったのにパスワードを落としてしまった私だ（黒田隆史）。

●はじめてプレイしたとき，わけがわからずカイをバンパイヤにぶつけてしまい，5秒でゲーム・オーバーになった。それで，「なんだよー。まだ1人やられただけじゃないか!!」と1人で怒っていた（森　啓介）。

●友達にギルのほうを頼んだときのことです。友達は，スタートのときギルのレバーをぐるぐる回すとおもしろい，というのを見たことがなく，わざとパスワードをまちがえて入れ，僕が「お前ちがうよ」と教えた瞬間パパッとスタート・ボタンを押したかと思ったらテンテレテーン，テテテ，テテテテとオープニング・ミュージックが流れスタートの面になっていたのでした。つぎの瞬間友達は「なるほど・ザ・ワールド」と言って沙羅曼蛇をやりに行ってしまいました。ボーゼンとしていた僕に聞こえてきたのはテレェ～テレテレテレという鬼のような音でした（伊藤幸紀）。

■見城：僕はイシターの復活はじつのところほとんどプレイしていないのですが，一つだけおもしろいことがあったので，ちょっと書きますね。

それはイシターの復活のロケーション・テスト（試験的に一部の店に新作ゲームを置いて客の反応・売りあげを見ること）が都内の某ゲーム・センターで行なわれていたときのことです。そこになんと遠藤さんがフラリと現れまして，僕はイシターの客の反応を調べに来たのか，と当然思っていたら，氏は「へへへ」とイタズラっぽい笑いを浮かべたかと思うといきなりイシターに100円を投入してパスワードを入れはじめたのです。そしてでて来たキャラが最強のカイとギル（この時点でそんな強いキャラを持ったプレイヤーなんているはずもなかった）。氏はあぜんとするギャラリーの中の1人にカイをやらせてやり，自分はギルを操作していました。が，不慣れなそのカイは最強の力を持ちながらバンパイヤに体当たりして一つも呪文を使わずにゲーム・オーバーになってしまいました。遠藤さんにしてみればその人にカイのさまざまな呪文を使わせてまわり人に驚いてもらうつもりだったのでしょうからひんしゅくものでした。

というわけで，みなさん遠藤さんの作品にはいろんな思い出があるようで，ハガキを読んで，僕も楽しませてもらいました。どうもありがとう。でもグロブダーのことについて書いてくれた人がほとんどいなかったのは悲しかった。僕はこのゲーム大好きなのに…。

VGG1周年記念特別企画 幻の名作ゲーム紹介 こんなゲームがあったんだ！ 『コスモポリス』（サン電子）



◀コスモポリス

さて，今月はVGG1周年記念ということで特別企画，オールド・ゲーム『コスモポリス』を，紹介してみたいと思います。

コスモポリスとは？

日物の『コスモポリスギャリバン』と混同しないでください。これは1979年頃にサン電子という会社から発売されたゲームで，当時日本ではじめて「しゃべるTVゲーム」としてヒットをおさめた『スピーク&レスキュー(同社作品)』のすぐ後の作品で「しゃべるTVゲームパートII」と銘(めい)打たれています。

しかし，このゲームはロケーションでの評判は悪く，あまり市場に出回らなかったうえ，置かれていた店でも短命ですぐに姿を消しています。

ですが僕はこのゲームを愛していました。歴代僕がプレイしたゲームの中でもベスト10に入るほど好きな作品です。アイデアと構成とオリジナリティにあふれ，テクニカルでスリル満点のゲーム内容，まさに1級品のゲームだったと僕は思っています。

ストーリー

広大な宇宙を背景にコスモポリス（宇宙都市）を攻防する銀河系一大スペクタクル，敵の攻撃を防ぐためコスモポリスは電磁バリアを張った。

しかし，敵の攻撃するミサイルは破壊力が強く，電磁バリアは少しずつ壊れてゆく。そこで銀河戦士の乗った宇宙船をコントロールして，これを迎え撃つ，防衛し終えると休む間もなく，つぎの指令が飛ぶ。

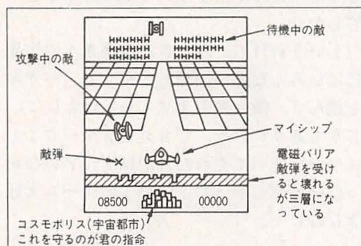
さあ，ワープして飛べ，銀河戦士よ！

ゲームルール

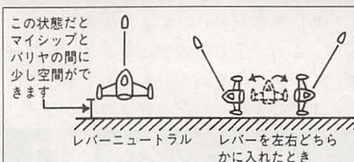
2方向レバーとショット・ボタンでマイシップを操作，画面上部から攻撃してくる敵（タイ・ファイターそっくりで3Dっぽく攻めてくる）をすべて破壊すれば1面クリアです。

マイシップの特徴

レバーをニュートラルにした状態では弾は真上に飛びますが，レバーを左右いずれかに入れると機体が完全に横を向いた状態になり（これは非常に重要な意味を持つ），弾は斜め上方向に撃ちだされます。



《第1図》画面構成



《第2図》レバー操作とマイシップの変化

マイシップは敵に体当たりされたり，敵弾を受けるとダメージを受け，一定時間弾が撃てなくなりますが，それはほんの2～3秒の間で，すぐに自然修復します。ただし，この弾が撃てない間にさらに敵の攻撃を受けるとマイシップは真赤になってしまい，やはり自然修復には2～3秒かかるのですが，この真赤な状態のときに敵の攻撃をさらに受けるとマイシップは大爆発を起こし，ゲーム・オーバーです。

つまり，このゲームはストック制でもエネルギー制でもない，じつに奇妙な方式を取っているのです。短かい時間に連続でダメージを受けない限り，ゲーム・オーバーにならないわけです（逆にゲーム・スタート直後いきなり敵の攻撃を3回連続でくらえば，いきなりゲーム・オーバーです。これがこのゲームの評判の悪かった理由の一つです)。

敵の攻撃と電磁バリア

コスモポリスを守る電磁バリアは三層になっていて，敵弾を受けたか所は一層ずつ壊れていきます。完全に三層分壊されるとそこは穴が開いてしまいます。ここにさらに敵弾を撃ち込まれるか，敵機にこの穴から内部に侵入されてもゲーム・オーバーとなります。敵機侵入とはどういうことかというと，敵機はマイシップの攻撃をかわすと画面左右いずれかに降り立ってマイシップとバリアの間の空間を一直線に横移動する軌道を取ります。このときバリアに穴が開いていたら，ここから侵入してしまうのです。

ゲーム・テクニック

このゲームの特徴は先ほども書いたとおり，マイシップがいくらでも敵の攻撃を受けてもOKということと，もう一つマイシップが異常に大きい，とくに横幅が広いということがいえます（これもこのゲームの評判が悪かった理由の一つ）。この二つの特徴は無関係ではありません。つまりこのゲームはその巨大な機体を利用して，「敵の攻撃はかわすもの」という戦闘ゲームの常識をくつがえして身を盾にするのがテクニックなわけです。

とくに敵機がマイシップの下に潜り込んだときにこのテクが生きてきます。最初にマイシップの特徴で書いたとおり，レバーをニュートラルにしておくとマイシップとバリアの間には空間があるので下を通過する敵機には触れません。しかしレバーを横に入れるとマイシップは真横を向くので羽の部分が下を通る敵機にとどき，体当たりできます。こうして直接弾で撃つことのできない位置にいる敵も倒すことができるのです。

オタスケマンとオジャマママン

ときどき，「しばしも休まず槌（つち）打つひびき♪」との曲にのって壊れたバリアを一層分ずつ修復していってくれるオタスケマンが現れます。こいつは敵の攻撃を受けるとあっさり死んでしまうので，敵の弾などを受けないようマイシップを傘代わりにして端から端まで直してもらうようにします。

また，敵の残り数が少なくなってくると「エイコーラ♪」と曲にのってバリアを壊すオジャマママンというとんでもないやつが現れます。こいつはどうやっても死なないうえ，何回でもループして現れるので早くその面をクリアする以外逃げ道はありません。

その他にもスターフラッシュという小さな玉が画面中央を横切ることがあり，これを撃つと攻撃中の敵が全滅します。

音成合成

3面分音声合成が用意されており，1面はスタート時に「コスモポリス，ペキンガキケン，ハッシンセヨ！」としゃべり，クリアすると「ペキンカラ，ニーハオ」としゃべります。2面はペキンがトキオになり，クリアすると「トキオカラ，アリガトウ」としゃべります。3面はフランスなのですが合成の関係からか「フラン」と発音しており，「フランカラ，トレビアン」としゃべります。

最後に

このゲームはよく分析してみるとそれ以前にだされたサン電子のゲームのノウハウをミックスした集大成的な作品といえます。具体的には『第三惑星』における被弾と修復の要素を持ったマイシップ，『ワープ1』における3D処理(大したものではないが)そして『スピーク&レスキュー』における「仲間を守る」というフィーチャーと音声合成の技術などです。

★

C·H·A·L·L·E·N·G·E！ HIGH SCORE！

全国集計 おめでとう You are the Champion！

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
SDI〈1P〉（セガ）	7,535,020	SPREAM-BOMB	PC仙台（宮城）	全11面クリア ノーミス ノーエブリ設定
SDI〈2P〉（セガ）	30,190,180（トータルスコア）	HTL-水穂 薫 HTL-マキ水穂	PC巣鴨（東京）	全面クリア ノーミス 全面パーフェクト
ダブルドラゴン（テクノスジャパン）	307,290	HTL-バイオX	PC巣鴨（東京）	全面クリア
コンバットスクール（コナミ）	372,420	親知らずが痛んだ日 KC-MFP	上福岡BC（埼玉）	最終面クリア 階級＝大尉 ランクイージー
大列車強盗（カワクス）	10,000,000＋α	あいきゃー FANCY-HKD	サンシャインゲームセンター（東京）	ノーマル設定
リベンジオブDOH（タイトー）	全34面クリア	全国5店にて達成	—	—
エイリアンシンドローム（セガ）	10,000,000＋α	VMT-ABU ILG-K・M	プレイアイシー鵠沼(神奈川)，ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)	ともに99面＋α
忍者くん阿修羅ノ章（UPL）	全31面クリア	全国9店にて達成	—	—
マスタッシュボーイ（マーチ）	2,917,200	美幸ちゃん	PC福山（広島）	ノーマル設定
スーパークイックス（タイトー）	1,266,990	LOG	PC伊勢佐木（神奈川）	2周目9面
ル・マン24（コナミ）	593″0	HCM-FOX	ゲームセンターニュースター（三重）	タイム優先
エクスターミネーション（タイトー）	最終面クリア	全国12店にて達成	—	—
アウトラン〈デスバレイ〉（セガ）	4′37″06	EXCHANGER	PC新宿（東京）	敵車イージー
アウトラン〈デュアルウェイ〉（セガ）	4′36″34	CRAMP BOY	PC新宿（東京）	敵車イージー
アウトラン〈レイクサイド〉（セガ）	4′37″71	LIBRINIAN（2店にて同タイム）	PC新宿（東京） PC西荻（東京）	敵車イージー

今月は新製品入荷がチャレハイしめ切日の前後に集中したお店が多かったことと思います。だからドラゴンスピリットや1943の戦いは来月号までお預けですね。

SDIは1P，2Pトータルとわけての集計です。このゲームはエクステンド設定によって全面クリア時のボーナスが変わってきますが，今回の集計はそういった点にもキチンとチェックを入れて，もっともレベルの高い記録を全国トップとしています。

ダブルドラゴンはかなり効率のよい点数のかせぎかたがあるようです（永久パターンではない）。来月はさらに伸びそうですね。

コンバットスクールは一応ゲームランクによる区分をせずに全国集計してしまいましたが，いかがでしょうか？

マスタッシュボーイの記録に面数の記載がありませんでした。今回は大目に見ちゃいましたが，来月からは必ず書いてください。

アウトランもようやく峠を越したようで記録更新は5コース中3コースだけでした。今後も記録が更新されたコースに関しては掲載していくつもりです。

スーパーハングオンは筐（きょう）体によってゲーム内容やプレイのしやすさにちがいがあるので，今回はひとまずミニライドオンタイプに絞っての全国集計です。すでにすさまじい記録がでているようですが今後どこまで伸びることでしょうか。（見城）

■スーパーハングオン（セガ）タイムレコード〈対象：ミニライドオンタイプ〉

コース	タイム	スコアラー	店名	備考
ビギナー	2′50″12	YAM	PC新宿（東京）	—
ジュニア	4′59″49	RVI-KT	PC巣鴨（東京）	—
シニア	7′02″20	J, H	ハイテクゾーンセガ山形（山形）	—
エキスパート	9′09″15	SPREAM-SHOT	ハイテクゾーンセガ山形（山形）	—

■ダライアス（タイトー）参考記録

〈ノーマルランク部門〉

クリアゾーン	スコア	スコアラー	店名	備考
Vゾーンクリア	5,507,590	HTL-KOMINAMI	サンシャインゲームコーナー（東京）	新VER.
Wゾーンクリア	5,166,090	HTL-Y. N	サンシャインゲームコーナー（東京）	新VER.
Xゾーンクリア	6,228,340	HTL-Y. N	サンシャインゲームコーナー（東京）	新VER.
Yゾーンクリア	6,865,620	HTL-KOMINAMI	サンシャインゲームコーナー（東京）	新VER.
Zゾーンクリア	7,506,790	ECM-ZENJI	PC伊勢佐木（神奈川）	旧VER.

〈ハードランク部門〉

クリアゾーン	スコア	スコアラー	店名	備考
Vゾーンクリア	申請者なし	—	—	—
Wゾーンクリア	4,561,790	HTL-Y. N	セントラルパーク PART 1（埼玉）	新VER.
Xゾーンクリア	5,423,550	FAP…αジャッカー電撃隊	ゲームコーナーアップル（静岡）	—
Yゾーンクリア	6,672,510	鎌倉和也	ウイルトークタイトー上大岡（神奈川）	新VER.
Zゾーンクリア	5,840,460	HTL-Y. N	セントラルパーク PART 1（埼玉）	新VER.

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	10,000,000+α	Yuki	13-4 ノーミス
ダブルドラゴン（1P）	80,110	KENJI ®	5面
スーパークイックス	683,850	K.K	2-8
忍者くん阿修羅ノ章	10,000,000+α	HYPER-CAT	4面
プレビリアン	1,402,200	TAKA-Q	14面
マスタッシュボーイ	1,057,490	HYPER-MAD	23面
エクセライザー	3,485,000	HYPER-"T"	81面
エクスターミネーション	6,656,410	HYPER-紅尾	7面 1コイン
ル・マン24	597"4	AMM-つきだて	タイム優先
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'13"98	NOB ®	ビギナー

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'05"19	オヤジ	ゴール ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'26"48	オヤジ	ゴール ジュニア
ダブルドラゴン（1P）	86,760	長谷川	1コイン 全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	759,230	定 免	19面
エイリアンシンドローム	629,200	佐々木	6面
飛翔鮫	1,063,420	安藤敏哉	エリア187
妖怪道中記	全面クリア	安藤敏哉	天界2コイン
コンバットスクール	86,450	イワシ	6面
沙羅曼蛇	1,719,600	安藤敏哉	3周3面
デンジャーゾーン	27,650	まさ	4面

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	4'41"00	AMM-つきだて	クリア
アウトラン（デスバレイ）	4'40"09	AMM-中川 剛	クリア
アウトラン（ストーンヒル）	4'40"68	AMM-中川 剛	クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4'41"31	AMM-中川 剛	クリア
アウトラン（レイクサイド）	4'42"90	富田博貴	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'51"83	LAP-BMXER	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'01"47	AMM-幕田貴広	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'05"88	AMM-SET	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'15"82	LAP-BMXER	エキスパート 50秒設定
ダブルドラゴン（1P）	100,140	EOS	1コイン クリア

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	719,700	AMM-清水正道	6面
マスタッシュボーイ	838,480	中川 剛	23面
ダブルドラゴン	91,940	森高弘二	クリア
迷宮ハンターG	355,750	橋本 敏	四ノ章
ローリングサンダー（ニューバージョン）	627,160	西高ドラ	6面クリア
カルノフ	999,999	G.C.永森	7面
奇々怪界	727,250	中川 剛	
ダーウィン4078	7,443,860	G.C.永森	6周目12面
特殊部隊ジャッカル	534,100	AMM-清水	
アテナ	691,700	原田剛司	最終面クリア

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'17"56	HAN	ビギナー
ダブルドラゴン（1P）	88,890	あんちゃん	5面
アウトラン（レイクサイド）	4'52"78	RPG	
コンバットスクール（1P）	86,450	ACE	4面
飛翔鮫	3,243,960	りょうざん連合	エリア576 1コイン
エイリアンシンドローム（1P）	1,731,500	HAN	17面 1コイン
エクスターミネーション（1P）	1,533,090	HAN	8面 1コイン
魂斗羅（1P）	1,772,300	NEMOTON	クリア 1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	20,543,920	RPM	14面 シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8,599,610	RPG	7面 エキスパート

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・旧バージョン）	5,846,580	木内達夫	Xゾーンクリア ノーマル
スーパーハングオン（ヨーロッパ）	9'33"76	FET-LAP-BMXER	50秒設定
スーパーハングオン（アメリカ）	7'18"81	AMM-SET	50秒設定
アウトラン（ストーンヒル）	4'45"06	中川 剛	ノーマル 75秒設定
☆エクスターミネーション	1,316,340	坂井 修	ノーマル 8面クリア
リベンジオブDOH	285,350	田畑修二	9面
沙羅曼蛇	3,188,700	木内達夫	ハード 5周目の3面
コンバットスクール	93,150	AMM-SET	6面
ダブルドラゴン	76,000	吉田 佳くん	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	964,200	角本正樹	17面

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2 ☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	タケサン	2コイン
臥竜列伝（1P）	1,267,010	K.E.I.	8面 接飛
熱血硬派くにおくん	1,164,050	吉田幸央	8面
迷宮ハンターG（1P）	435,450	K.E.I.	4面
トップシークレット	57,790	Yuki	4面
アルゴスの戦士	5,829,080	吉田幸央	ベリーハード 全面クリア
ファンタジーゾーン	16,185,400	MRX	27面
フラッシュギャル	495,740	AHO なんのっ	17面
ラストミッション	533,000	KENJI ®	全面クリア
快傑ヤンチャ丸	611,500	KENJI ®	4面

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	1,660,300	ふかい	3周目3面
魔境戦士	623,900	ふ	1コイン 全面クリア
迷宮ハンターG	380,650	ふ	4面
ファンタジーゾーン	12,520,600	川村	3周目4面
熱血硬派くにおくん	438,600	松濤二世	4周目
アウトラン（デュアルウェイ）	4'45"00	LAP-BMXER	
サイコソルジャー	156,700	まもる	
バブルボブル	8,438,040	コマンドなし	ザップ4回
沙羅曼蛇	2,322,100	ヤブ	
奇々怪界	476,500	???	

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	97,800	SUPER KIKUMASA	1コイン 全面クリア
飛翔鮫	10,001,510	りょうざん連合	エリア999 +α
マスタッシュボーイ	1,238,470	RISM-H・K	1コイン 29面
妖怪道中記	天界到達	RISM-H・K	3コイン
妖怪道中記	人間界到達	RISM-H・K	2コイン
臥竜列伝	6,222,150	RISM-H・K	5周目6面バグ停止残6人
エイリアンシンドローム	470,100	RISM-H・K	1コイン 5面
プレビリアン	988,400	RISM-千葉	21面クリア

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI（2P）	199,700	赤坂まもる A.S.O	10面 ノーマル設定
ダブルドラゴン（1P）	110,180	西村弘之	最終面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'00"61	赤坂まもる	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'10"89	赤坂まもる	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'26"99	赤坂まもる	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'48"06	赤坂まもる	エキスパート
臥竜列伝（1P）	2,403,610	MIN	2周目3面 キャラ=接飛
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,999	赤坂まもる NISHICAN	C-5
エイリアンシンドローム（1P）	1,738,400	赤坂まもる	3周目4面
飛翔鮫	12,866,040	ヤムチャ！	エリア999

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	221,120	SPREAM-P.V	6面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'44"78	Tag (Mars)	エキスパート
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'16"41	SPREAM-K.W	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'03"56	てつ	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'53"62	SPREAM-SHOT	ビギナー
☆リベンジオブDOH	1,091,960	すうーぷりーむう AHA	最終面クリア
コンバットスクール（1P）	241,590	SPREAM-K.S	8面
迷宮ハンターG（1P）	216,750	JUN	3面
★SDI（1P）	7,535,020	SPREAM-BOMB	ノーミス 11面クリア
SDI（2P）	9,610,750	SPREAM-K.W & F.Z	11面クリア

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字桜田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943	2,428,290	BEAKER	16面
☆リベンジオブDOH	899,630	JI	オール
スーパーハングオン	9'22"16	WAT	エキスパート
スーパーハングオン	7'14"40	SPREAM K.W	
スーパーハングオン	5'30"31	SPREAM K.W	
☆忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	BEAKER	面数優先 1コイン
ダブルドラゴン	97,300	TK	1コイン
☆エクスターミネーション	全面クリア	SPREAM K.W	1コイン
アウトラン（レイクサイド）	4'45"59	Tag (mars)	

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,179,400	S・C・M (SVC)	5周目の1面
ダブルドラゴン	137,590	M・G・C (SVC)	最終面クリア
ラスタンサーガ	375,200	M・M・I (SVC)	4面
飛翔鮫	7,829,720	SIR (SVC)	エリア999 +α
バブルボブル	7,967,390	KAPPOW (SVC)	ザップ2回 97面
妖怪道中記	輪廻界	PSI	3コイン
ファンタジーゾーン	11,673,400	吉田連合 荒木田師匠	3周目4面
スーパーバブルボブル（2P）	7,542,900	KIP&KAPPOW (SVC)	100面クリア
妖魔忍法帖	2,591,600	PSI	8周目
アルゴスの戦士	6,272,250	吉田連合 荒木田師匠	

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	140,030	VIEGLE-POP	5面
ダブルドラゴン	106,460	MGC (018)	最終面クリア
コンバットスクール	247,910	SPREAM-K.S	8面 イージー
☆忍者くん阿修羅ノ章	最終面クリア	BEAKER	面数優先
☆エクスターミネーション	最終面クリア	MGC.M.A MGC.T.A	面数優先
エイリアンシンドローム	2,588,400	VIEGLE-TO-γ	5周目4面
サイコソルジャー	1,874,100	MGC (007) T.A	最終面クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	MGC (003) P.Y	エリア999
臥竜列伝	2,000,000+α	SPREAM-P.V	
ラスタンサーガ	1,220,400	BEAKER	最終面クリア

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	123,010	VIEGLE-HARUKA	4面
ワンダーモモ	320,600	KAY	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	760,300	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
スーパークイックス	585,970	7月25日新曲発売 志賀真理子♥	13面
マスタッシュボーイ	1,166,110	レイニーデイハロー 志賀真理子♥	21面
エイリアンシンドローム（1P）	1,231,200	VIEGLE-KEI	2-6
ラスタンサーガ	全面クリア	こんだ	
エクスターミネーション（1P）	全面クリア	JORI	
☆忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	N.NITTA	
臥竜列伝（1P）	954,430	N.NITTA	7面 接飛

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'32"43	SPREAM-SHOT	エキスパート
コンバットスクール（1P）	253,010	TEN	階級=軍曹
SDI（1P）	4,368,800	SPREAM-川島利文	全面クリア エブリ5万
ダブルドラゴン（1P）	119,960	川口 順	全面クリア 1コイン
☆リベンジオブDOH	1,376,170	SPREAM-川島利文	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章		佐藤英雄	全31面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	2,179,400	SPREAM-川島利文	25面
迷宮ハンターG（1P）	1,116,450	GIN	11面
妖怪道中記	畜生界到達	山口 敏,色摩正治	1コイン
パーフェクトビリヤード	70,800	赤間助広	7面

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"97	SPREAM-SHOT	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'01"22	後藤哲也	ジュニア 同上
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'02"20	J.H	シニア 同上
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'00"15	SPREAM-SHOT	エキスパート 同上
SDI（1P）	7,534,280	SPREAM-BOMB	3機設定 ノーエブリ
SDI（2P）	9,826,180	SPREAM-SHOT & BOMB	各1コイン 全面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	1,239,400	AMI-太田 (AFC)	ノーマル設定 13面
ダブルドラゴン（1P）	115,830	青木和己	1コイン 全面クリア
妖怪道中記	人間界到達	SPREAM-SHOT	ノーマル設定 2コイン
サイコソルジャー	1,732,900	田宮史郎	1コイン 全面クリア

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5 ☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"28	SPREAM-SOL	イージー（ビギナー）
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'50"53	SPREAM-SOL	（ジュニア）
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'27"75	SPREAM-K.W	（シニア）
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'32"18	SPREAM-SHOT	（エキスパート）
コンバットスクール（1P）	244,100	押天狗	ノーマル 伍長
SDI（1P）	11,543,360	SPREAM-SOL	全面クリア エブリ5万
SDI（2P）	7,727,840	SPREAM-SOL & SHOT	全面クリア
☆忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	AIR NEX T.S	面数優先
ダライアス（Wゾーンクリア）	4,542,010	AIR NEX T.S	ハーデスト 新VER
妖怪道中記	地獄界到達	SPREAM-SOL	1コイン

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記（ニューバージョン）	？界到達	会長	1コイン ランクA
☆エクスターミネーション（1P）	2,130,470	HAM	全面クリア 1コイン
マスタッシュボーイ	1,653,350	I.D	3人36面 1コイン
エイリアンシンドローム（1P）	1,239,400	ハカイダーX.O	2周目5面 3人設定
ダブルドラゴン（1P）	92,970	HAM	全面クリア 1コイン
コンバットスクール（1P）	232,810	HAM	実戦イージー 階級-伍長
アウトラン（デスバレイ）	4'53"96	ELF 宮本	通過ルート ↗↘↗↗
アウトラン（ストーンヒル）	4'54"50	ねださん（POW）	通過ルート ↗↘↗↘
アウトラン（デュアルウェイ）	4'54"90	HAM	通過ルート ↗↘↘↘
アウトラン（レイクサイド）	4'49"43	ELF 沼田	通過ルート ↘↘↘↘

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	わいはひでとや−！	2コイン
源平討魔伝	鎌倉クリア	古屋くん！	1コイン
ダブルドラゴン	94,380	ひでとくん！	1コイン 最終面
コンバットスクール	237,870	THE/ WEC 斉藤	実戦 伍長
飛翔鮫	10,000,000＋α	宇塚正夫	20周中断 残21機
☆エクスターミネーション	1,975,630	宇塚正夫	1コイン クリア
フリッキー	723,490	小野道弘	41面
マスタッシュボーイ	493,680	SUPER CHARGER	11面
エイリアンシンドローム	1,110,800	THE/ WEC 斉藤	11面

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'04"55	MFP	ビギナー
忍者くん阿修羅ノ章	4,414,530	KOARA	1コイン 15面
リベンジオブDOH	716,740	WTT	1コイン 34面
ワールドウォーズ	153,980	渡辺裕司	1コイン
エクスターミネーション	1,857,690	SYLPH	最終面のボス 1コイン
サイコソルジャー（1P）	1,853,850	RIA	1コイン 最終面クリア
サイコソルジャー（2P）	1,976,800	RIA & PPK	1コイン 最終面クリア

ファンフル　群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,359,120	JUN	ランクノーマル 新VER
忍者くん阿修羅ノ章	833,700	マーコ	
ダブルドラゴン（1P）	68,010	福田章一	
リベンジオブDOH	1,133,950	田　辺	
コンバットスクール（1P）	68,150	中立の男	
妖怪道中記	天界到達	前商の男	3コイン ノーマル設定
飛翔鮫	1,736,050	JUN	297面
パーフェクトビリヤード	90,000	細　野	2コイン
エクスターミネーション	1,375,070	RIA	
ラスタンサーガ	273,100	ポップちゃん	

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ（1P）	161,820	KC-KOY	CP 3人 ノーマル
トイポップ（2P）	184,310	KC-KOY KC-YEN	CP 3人 ノーマル
テラクレスタ	4,444,400	KC-EXEC	3機設定 ノーマル
ファミリースタジアム（1P）	4,900万円	I.L.M	
大列車強盗	127,000	KC-END	5人設定 1-5
ローリングサンダー（ニューバージョン）	698,760	↓のゲームに万札を使ってしまった男！	10面 3機 クリアせず
★コンバットスクール（1P）	372,420	親知らずが痛んだ日 KC-MFP	クリア 大尉 イージー
トップシークレット（新Ver）	1,275,940	KC-MR.	3機設定 2周目4面
フォゾン	229,020	KC-END	22面
ダーウィン4078	1,725,930	KEI	ノーマル 3機

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1Pニューバージョン）	6,589,500	HTL-Y.N	Yゾーンクリア ハード
ダライアス（1P・ニューバージョン）	5,840,460	HTL-Y.N	Zゾーンクリア ハード
ダライアス（1P・ニューバージョン）	4,561,790	HTL-Y.N	Wゾーンクリア ハード
妖怪道中記	天界到達	HTL-Y.N	1コイン
エイリアンシンドローム	2,057,600	木村雅彦	3周目4面
飛翔鮫	2,080,080	木村雅彦	エリア383 4周目
忍者くん阿修羅ノ章	630,920	木村雅彦	面数不明
スーパーバブルボブル（1P）	3,521,290	No.7 友田麻美子	日7面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'15"62	青沼雅喜	アジアコース
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'07"04	木村雅彦	アフリカコース

ビデオインセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'09"32	XXX	ビギナー
ダブルドラゴン	68,860	わがまま	5面
エイリアンシンドローム	7,543,300	ACU-EPS	11周4面
ピタゴラスの謎	762,820	BOA	
SDI（1P）	45,070	ミスターX	5面 設定数3基
ブロックギャル	93,140	とのこちゃん!!	9面
サイコソルジャー	1,754,150	CPM 闘幻狂 NANISORE Ⓡ	全面クリア
妖怪道中記	畜生界	ASO にいちゃん	2コイン
ティードオフ	13アンダー	XXX	全面クリア
ファンタジーゾーン	13,271,600	戦闘狂-ヌケガヤ	

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 津田沼サンペデック内(株)ナムコ　☎0474-77-6182

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"76	山下茂樹	ビギナークリア55秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'16"36	CHAT-TRC-ZUR	ジュニアクリア55秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'23"07	山下茂樹	シニアクリア55秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'48"97	CHAT-TRC-ZUR	エキスパートクリア55秒
アウトラン（ストーンヒル）	4'39"50	HTL-あーるじーぷー	LRLR 40.4残り
アウトラン	4'37"96	CHAT-FPG-わようわよ	LRRR 44.1 残り
SDI（1P）	119,920	CHAT-KIM	7面 Df 5万エブリ
SDI（2P）	317,790	CHAT-COM & CHAT-わよう	9面 of 5万エブリ
ダブルドラゴン（1P）	103,470	SBT（すぶた）	1コイン クリア
エイリアンシンドローム	6,415,800	CHAT-KIM	69面 (10-6)

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Vゾーンクリア）	5,507,590	HTL-KOMINAMI	
ダライアス（Wゾーンクリア）	5,166,090	HTL-Y.N	
ダライアス（Xゾーンクリア）	6,228,340	HTL-Y.N	
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,865,620	HTL-KOMINAMI	
ダライアス（Zゾーンクリア）	6,102,230	HTL-KOMINAMI	
エイリアンシンドローム	2,079,100	FALCON	4周目3面
コンバットスクール	238,930	GMC-ぜっとぶい	
スーパーハングオン（ビギナー）	23,376,880	あいきゃーの逆襲	3'12"33
★大列車強盗	10,000,000＋α	あいきゃー FANCY-HKD	
ダブルドラゴン（1P）	101,271	らじあめ	クリア 残3

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	136,240	HTL-REO Y.Y	全面クリア
大列車強盗	148,300	HTL-REO Y.Y シチュー	
臥竜列伝	680,250	ACT-EMPTY	1コイン
魂斗羅（2P）	1,865,200	HTL・おたやん・ポリやん 天気予報	全面クリア 1コイン5人
エクセライザー	2,342,600	ACT-EMPTY	49面 1コイン
マスタッシュボーイ	518,260	ACT-EMPTY	22面4人設定 1コイン
飛翔鮫	10,000,000α	INFINITE FLY	エリア999＋α
妖怪道中記	地獄界到達	HTL-ひがみ	1コイン
バルトリック	367,610	ACT-EMPTY	4面 1コイン
ラスタンサーガ	302,000	ACT-もりくん	3面 点かせぎなし

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	145,880	すーぱーうるとらすかるもんすた	4面 機数-4
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'07"26	RVI-KT.	ジュニア イージー設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'32"41	RVI-KT.	シニア イージー設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'46"75	RVI-KT.	エキスパート イージー設定
リベンジオブDOH	108,580	マイティ スカル	7面 ノーマル設定
ダブルドラゴン（2P）	101,640	マイティ スミスと マイティ スカル	5面 機数-3
トップシークレット（旧バージョン）	2,184,010	すーぱーうるとらすかるもんすた	機数-3 ノーマル設定
SDI（1P・新バージョン）	119,530	リベンジ・オブ モアイ（1P）	7面Def. 機数-フリー
沙羅曼蛇	3,767,300	JAG-WOP	5〜6
コンバットスクール（1P）	121,390	JAG-Y.I	7面

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	545,420	MASTSUGORO	ノーマル設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'04"08	RVI-KT	ジュニア
ラスタンサーガ	837,500	本　安雄	1コイン
妖怪道中記	天界到達	ONB	ノーマル設定
エクスターミネーション	2,600,890	KYS-VAM	ノーマル設定
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	JAG-ATS バスターズ H・S	1コイン ノーマル設定
飛翔鮫	1,896,220	SSO	1コイン
スーパークイッス	562,940	RVI-KT	9面クリア
アルカノイド	1,075,510	JUN	1コイン 最終面クリア
サンダーセプターⅡ	384,320	RVI-KT	ランクB

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山園ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンバットスクール（1P）	260,690	KOZUKE	実戦 階級-軍曹
ダブルドラゴン	96,200	沢木 KYS・ザリ	全面クリア 1コイン
エクスターミネーション（1P）	4,568,380	KYS-VAM	8面
スペースハリアー	34,146,340	林　茂	1コイン クリア
アウトラン（ヴァンヤード）	45,524,630	EXP〜WARRIOR	80秒ノーマル 4'55"75
アウトラン（デスバレイ）	54,160,090	EXP〜WARRIOR	同上↗↘↗↗ 4'48"00
アウトラン（ストーンヒル）	52,161,640	EXP〜WARRIOR	同上↗↘↗↘ 4'47"28
アウトラン（デュアルウェイ）	49,767,420	EXP〜WARRIOR	同上↗↘↘↘ 4'52"12
アウトラン（レイクサイド）	51,050,400	AUA	同上↘↘↘↘ 4'53"59

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	115,740	CHIEMI'S ポルターガイスト	最終面クリア
トップシークレット（1P）	2,172,650	CHIEMI'S ポルターガイスト2	最終面クリア
アレックスキッド（1P）	255,270	どーでもE-da パンポリン	6面
エイリアンシンドローム（1P）	1,974,200	M.C.K それは「愛」だ	3-6
ローリングサンダー（ニューバージョン）	1,001,080	MAI F.M でバイトヨ.	3人設定 最終面クリア
妖怪道中記	天界	LIBRINIAN	1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'58"96	CHIEMI'S「病院送り」です	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'31"33	ウルトラマンエース 僕らのエース。	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'47"80	WIN	エキスパート
ドラゴンスピリット	195,340	雁堂どもより高くとべ。おちゃらけ仲村	6面

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	111,420	JAG-WOP	クリア 1コイン
コンバットスクール	271,410	KOZUKE	
スーパークイックス	645,210	中央大No.1暇人 KOZUKE	10面
バルトリック	70,320	たこちゃ	
奇々怪界	146,400	2面打止め今日は金持ち予備校生	
マーブルマッドネス	119,210	山田佑一郎どえ〜す	ベリーイージー
ジェダイの復讐	1,383,100	直情径行暴発生命体 妖怪ぬらりひょにけ	最終面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	54,590,390	JAG-WOP	4'42"31
アウトラン（ヴァインヤード）	54,395,520	中途半端じゃできないぜ/KOZUKE	4'44"15
サンダーセプターⅡ	532,110	脳回路混線発狂人 ぬらりにょひけ	マスター

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI（1P）	6,261,810	ATARI-KAD	最終面クリア ノーマル設定
ラスタンサーガ	794,700	PAM	最終面クリア ハイスコア
ラスタンサーガ	489,200	ATARI-KAD	最終面クリア ロースコア
飛翔鮫	2,486,140	I・G（もちん）	エリア444
コンバットスクール（1P）	370,540	ATARI-KAD	最終面クリア 階級-大尉
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	549,650	ATARI-KAD	ノーマル設定 64秒設定
エイリアンシンドローム（1P）	2,722,000	SPREAM-REI	5-1
ダブルドラゴン（1P）	102,900	CPM-J.M	最終面クリア 1コイン
スーパーハングオン（シットダウン）	5'22"17	AJC	ジュニア タイム優先
タイムスキャナー	473,200	キャラバンキッド/	ノーマル設定

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	335,750	FANCY-GIL-HTL	9面
★アウトラン（デスバレイ）	4'37"06	EXCHANGER	難度イージー
★アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"34	CRAMP BOY	難度イージー
★アウトラン（レイクサイド）	4'37"71	LIBRINIAN	難度イージー
SDI（1P）	7,376,340	ATARI-KAD	ノーエブリ設定
コンバットスクール（1P）	348,190	ATARI-KAD	全面クリア 階級-中尉
大列車強盗	1,103,800	ATARI-KAD	4-4 最終面パンチ
ロードブラスター	1,731,530	FANCY-KETOSE	1コイン 38面
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"12	YAM	アフリカ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'14"75	JYU-DDU	アメリカ

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-21-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	64,745,870	FUL	9'37"14 ヨーロッパ
スーパーハングオン（アメリカ）	59,889,580	FUL	7'18"96 イージー
スーパーハングオン（アジア）	54,320,400	M.Y	5'05"37 イージー
スーパーハングオン（アフリカ）	46,802,350	FUL	2'53"82 イージー
スーパースプリント	384,480	TORK	1コイン 1クラッシュ
SDI	4,211,800	STONE	全面クリア イージー
ダブルドラゴン	113,970	DAMAX	全面クリア 1コイン
ドラゴンスピリット	99,470	荒金　健	3面
サイコソルジャー	1,774,950	睾 命	全面クリア 5機設定
720°	282,750	DAMAX	クラス4〜命

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★SDI (2Pトータル・エブリ5万)	30,190,180	HTL-水穂 薫 HTL-マキ水穂	全面ノーミス パーフェクト
SDI (1P・エブリ5万)	10,360,420	HTL-久保恵美子	パーフェクト 6回 クリア
ドラゴンスピリット	296,850	CRAMP BOY	8面の最後 ㊎×0
コンバットスクール (1P)	342,130	KOZUKE	実戦クリア 階級-中尉
スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'51"24	RVI-KT	ビギナーコース
★スーパーハングオン (ミニライドオン)	4'59"49	RVI-KT	ジュニアコース
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'03"44	RVI-KT	シニアコース
スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'26"69	RVI-KT	エキスパートコース
★ダブルドラゴン (1P)	307,290	HTL-バイオX	全面クリア
臥竜列伝 (1P)	10,000,000+α	TTY	5周目8面 キャラ-張飛

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (シットダウン)	2'51"63	RUN (大湊忠志)	ビギナー (アフリカ)
スーパーハングオン (シットダウン)	4'57"72	LIBRINIAN	ジュニア (アジア)
スーパーハングオン (シットダウン)	7'16"30	EXCHANGER	シニア (アメリカ)
SDI (2P)	29,147,650	AI-K,A and EXCHANGER	11面クリア 5万エブリ
ダライアス (Xゾーンクリア)	5,338,000	わてが西尾	イージー 新VER
ダブルドラゴン (1P)	93,710	RUN 鳥不会	ノーミス 最終面クリア
ドラゴンスピリット	167,470	EXCHANGER	6面
アウトラン (デュアルウェイ)	4'36"78	EXCHANGER	タイム優先 ↗↘↘↘
★アウトラン (レイクサイド)	4'37"71	LIBRINIAN	タイム優先
妖怪道中記	天界	LIBRINIAN	1コイン クリア

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-29-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エクスターミネーション (2P)	2,485,660	満星奈 と Y.N	8面 1コイン
サイコソルジャー (1P)	772,200	リセットこぞうのでし,ひょっちゃん	最終面 1コイン
臥竜列伝 (1P)	3,070,890	MKT-ひょっちゃん	3-3 1コイン
ボスコニアン	1,187,020	Magic User	63面 1コイン
グロブダー	66,680	ガラス屋 麻巳ちゃん	25面 1コイン
ダブルドラゴン (1P)	98,790	ACT-もりくん	最終面 1コイン
ギャラガ	95,330	ACT-もりくん	14面 1コイン
エクセライザー	208,000	KPC・DRUNK	
アウトラン (デュアルウェイ)	4'46"90	KPC-P.D	アップライト ノーマル
SDI (2P)	424,930	CGP-CHIR KPC-P.O	11面

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	106,350	D.A	最終面クリア 1ミス
飛翔鮫	10,000,000+α	D.A	エリア999 +α
妖怪道中記 (ニューROM)	天界到達	GOD	1コイン ランクC
妖怪道中記 (ROM交換前)	天界到達	D.A ありたぶしゅ〜	2コイン ノーマル設定
スパイハンター (アップライト)	226,685	謎のボケ老人 川の渡ぎはしてないよ	ランク最高 EXT4回
魂斗羅 (1P)	2,208,000	D.A	最終面クリア
ガントレット (エルフ1人プレイ)	10,000,000	某誌のライターの方々+ALI	ランク0 ヘルス2000
グラディウス	10,000,000	めぞん一刻	復活の鬼
ハングオン (シットダウン)	4'55"29	冗談はよし子!	27.8秒残し
サイドアーム	最終面クリア	常連の方々多数	カンタンなんですね〜

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	101,370	菊 地	最終面クリア
コンバットスクール (1P)	99,510	T.O	射撃6面
スーパーハングオン (ミニライドオン)	6,978,420	Y.K	
忍者くん阿修羅ノ章	9,990,990	HRC	14面
エイリアンシンドローム (1P)	1,679,800	EXGANDER	3周目4面 18面
妖怪道中記	人間界	EXGENDER	2コイン
ラスタンサーガ	1,035,300	EXGANDER	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	EXGANDER	999面
魂斗羅	1,924,000	EXGANDER	全面クリア
魔境戦士 (1P)	616,700	EXGANDER	9面

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	80,180	RYO.	4面
妖怪道中記	天界到達	D.A	2コイン
ドラゴンスピリット	118,900	HTVL-亜抗体 駄来 亜種	4面
臥竜列伝 (1P)	854,310	緊死の王者 平野 於典	1-7 キャラ-張飛
飛翔鮫	1,184,650	CBR	2-4
ローリングサンダー (ニューバージョン)	320,600	GO	最終面クリア 3人設定
SDI (1P)	108,010	はうう	
サンダーセプターII	354,250	AC SUPER 駄来 亜種	5面
バブルボブル (1P)	9,999,990	うすいブラザース	
スーパークイックス	612,000	KOT	1コイン 11面

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'15"55	椎名 学	ビギナー ノーマル
ダブルドラゴン (1P)	105,660	佐藤和洋	1コイン 全面クリア
コンバットスクール (1P)	188,500	ABA	実戦 階級-兵卒
リベンジオブDOH	182,660	椎名 学	10面 ノーマル
☆忍者くん阿修羅ノ章	661,830	ECL-AOY	全31面クリア ノーマル
妖怪道中記	人間界到達	HTL-2秒	1コイン ノーマル
☆エイリアンシンドローム (1P)	10,000,000+α	ILG-K・M	99面ミス1回 ノーマル
ダライアス (1P・Xゾーンクリア)	5,985,220	ECM-SIN	ノーマル 旧VER
ダライアス (1P・Zゾーンクリア)	5,637,560	ILG-K.M	ノーマル 旧VER
マスタッシュボーイ	1,199,910	ILG-吉田真澄	28面 ノーマル

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス (1P・Zゾーンクリア)	7,506,790	ECM-ZENJI	ランクB 旧VER
ダライアス (2P・Zゾーンクリア)	5,250,170	ちゅうのじょうくん くじらくん	ランクB 旧VER
臥竜列伝	7,044,690	ECL-AOY	1コイン 4周目1面
妖怪道中記	天界クリア	GOD	1コイン
★スーパークイックス	1,266,990	LOG	2周目9面
飛翔鮫	2,582,020	S.W	
☆エクスターミネーション	1,291,010	WMT-ILG 吉田美奈代	1コイン 全面クリア
ドラゴンスピリット	411,670	FANCY-GIL -HTL	9面
SDI	33,030	たろすけくん	

ウィルトークタイトー上大岡店　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス19' (Yゾーンクリア)	6,672,510	鎌倉 和也	ランクハード 新VER
スーパークイックス	599,340	関 陽也	RIO (約3時間)
☆忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	河野 浩一	全31面 クリア
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'00"33	深沢 正信	ビギナー
ダライアス19' (Zゾーンクリア)	5,306,460	深沢 正信	ランクハード 新VER
リベンジオブDOH	844,300	佐々 真平	34面
アウトラン (デュアルウェイ)	4'47"40	関 陽也	左右右右 ゴールイン
アウトラン (デスバレイ)	4'44"20	深沢 正信	右左左左 ゴールイン
コンバットスクール (1P)	58,100	中城 (高知県の鬼)	3面 (川の中)
ル・マン24	6'06"60	鎌倉 和也	

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000+α	MAL & VMT-DAN	エリア999 +α
☆エイリアンシンドローム (1P)	10,051,500	VMT-ABU	99面+α
コンバットスクール (1P)	116,930	ハイパーKAZだよ〜んさあこいVMT	7面
ダブルドラゴン (1P)	87,630	関どぇす	5面
大列車強盗	443,900	GOT	2-4
スーパーハングオン (シットダウン)	7'26"92	ハイパーKAZだよ〜んさあこいVMT	シニア
SDI (1P・ニューバージョン)	71,060	GOT	6面 エブリ 5万設定
☆忍者くん阿修羅ノ章	1,721,440	VMT-DAN	全31面クリア
パーフェクトビリヤード (1P)	206,600	KEB 私は天才!	10面
ル・マン24	606"6	ハイパーGOT	ミニスピンタイプ

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	103,630	エルボーのタケ	ノーマル 1コイン
コンバットスクール (1P)	229,720	Z	クリア ノーマル
迷宮ハンターG	1,313,550	ウッディタケ	5人設定,ノーマル,12の章
エイリアンシンドローム	3,265,400	ティルトーIDA	ノーマル 4面
SDI (1P)	211,390	TLT	1コイン
ファミリースタジアム	51,000,000	クリーミータク	R対G2回コールド
妖怪道中記	天界	CCV	1コイン ノーマル
タイムスキャナー	2,851,260	ECM-BNB	ノーマル 1面クリア
エクスターミネーション	1,118,570	二宮達也	7面 ノーマル
アウトラン (Eゴール)	4'50"62	CCV	イージー 75秒設定

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938 ☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	1コイン 人間界クリア	くり丸他1名	神様なし
コンバットスクール	261,500	SPREAM-L.A	ランクイージー 軍曹
臥竜列伝 (1P)	1,170,430	POP MAI	キャラ-張飛
サイコソルジャー	645,000	SPREAM-TOM	
飛翔鮫	10,000,000+α	SPREAM-TOM 他1名	
エイリアンシンドローム	1,653,500	SPREAM-TOM	3-2 1UPなし
沙羅曼蛇	4,461,300	くろだ	ランクハード 5機 6-5
エクスターミネーション	2,028,160	SPREAM-TOM	ランクノーマル 8面
マスタッシュボーイ	1,485,350	SPREAM-TOM	28面 ワープ1回
モトス (ランクハード)	2,820,000	DEL	ノーミスクリア 5機設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000+α	SPREAM-LA 関	2名
ラスタンサーガ	915,200	KAZ	最終面
ワンダーモモ	364,400	SPREAM TOM	4-4クリア
臥竜列伝	10,000,000+α	ACE 近藤	7-8で達成
エクスターミネーション	1,338,640	五代 春香	8面の最後
沙羅曼蛇	2,864,600	SOL	4-6
超時空迷宮レジオン	786,800	ACE 近藤	2-12
コンバットスクール	97,860	A C	
ダブルドラゴン	76,550	NCN	

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン	3'09"28	JPN アフリカ	
ダブルドラゴン (1P)	107,550	SPREAM-LASSIVA	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000	Spream-LASSIIVA	エリア999 +α
エクスターミネーション	1,650,730	Spream-TOM	8面
リベンジオブDOH	797,880	ルンペ	
ダライアス (Yゾーンクリア)	6,056,740	Spream-TOM	最高ランク

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス (Yゾーンクリア)	6,375,600	ひびの	ノーマル 新VER
スーパーハングオン (シットダウン)	3'13"37	MTG-浜本	ビギナー
コンバットスクール (1P)	215,420	みなみ	実戦
ダブルドラゴン (1P)	103,100	MTG-浜本	クリア
SDI (1P)	8,264,560	JUMP-T²	全面クリア エブリ5万
忍者くん阿修羅ノ章	1,071,450	MANZI	19面
ラスタンサーガ	1,428,100	MTG-浜本	クリア
大列車強盗	243,000	みなみ	2-4
エイリアンシンドローム	1,778,100	綾小路麗夢	18面
アウトラン (デュアルウェイ)	4'55"18	YUK	ノーマル 75秒設定

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'34"88	NOB	シニア アメリカ
アウトラン (デュアルウェイ)	4'43"93	やんちゃ姫	イージー
コンバットスクール (1P)	269,890	キメ細かな素肌感田畠恒保教頭	実戦
ダブルドラゴン (1P)	116,740	明日の日本を築く! コナちゃん	1コイン 4面クリア
マスタッシュボーイ	2,399,450	童話作家田畠恒保教頭	1コイン 60面クリア
SDI (1P)	5,212,390	NOB	11面クリア エブリーなし
迷宮ハンターG (1P)	1,366,400	ギブUPまで待てない田畠恒保教頭	1コイン 12の章
大列車強盗	790,400	僕のかばん返してくれ!!田畠恒保教頭	3-4
ダライアス (1P・Vゾーンクリア)	5,712,440	ぜっと	新VER ランクB6機
ダライアス (1P・Wゾーンクリア)	5,452,020	SOFINA 田畠恒保教頭	新VER ランクB6機

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-82-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン (1P)	89,880	コナちゃん	4面
スーパーハングオン (シットダウン)	5'14"34	PON	アジア(ジュニアコース)
SDI (1P)	2,211,830	NOB	最終面クリア
エイリアンシンドローム (1P)	1,487,900	OSA,SANADA	16面
サイコソルジャー (1P)	1,538,650	ラスカル	最終面クリア
ブロックギャル	78,390	赤井 修	
ダンクショット (1P)	9試合クリア	NTT	119×116
タイムスキャナー	856,300	ZIG	
カルノフ	999,999	DKI 軍団	9面クリア
ローリングサンダー	441,280	LOVELY とくちゃん	10面

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	1,061,200	Y.N	1コイン 全面クリア
☆エクスターミネーション (1P)	2,773,780	くっぱのぱー (TSP)	1コイン 最終面クリア
☆エクスターミネーション (2P)	2,206,220	THE A.S & GEN	1コイン 最終面クリア
カルノフ	999,999+α	EXTRA: TEC THE A.S	最終面クリア 3機設定
アテナ	1,924,480	K.T	6面
スラップファイト	7,525,400	しみけん	11周
妖怪道中記	天界到達	CRYSTAL ROD	2コイン
飛翔鮫	2,101,350	TSP	エリア365
サイキック5	351,500	普通の高校生	4面目

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンバットスクール（1P）	244,560	Y.M	7面
ダブルドラゴン（1P）	126,450	uncanny とよくん	1コイン クリア
☆エクスターミネーション（1P）	1,473,780	DAZZLE UMI	1コイン クリア
超時迷宮レジオン（1P）	771,840	スーパーゲーマー一成	1コイン 2周目 ハード
グリーンベレー	165,070	GB積	
ファイナライザー	789,500	一 成	
青春スキャンダル	329,160	SEMPRINI	
ボスコニアン	218,230	DAZZLE GEE	1コイン 11面
アレスの翼（1P）	195,300	L.MORRISON	
麻雀シスターズ	49,600	UNCLE TED	

レジャックｉｎＵＦＯ　岐阜
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	2'54"64	カルバさん,あまり恥ずかしい事しない	ビギナー ノーマル設定
スーパーハングオン（シットダウン）	5'02"80	で下さい。見てくれてますか?	ジュニア 5/26入荷
スーパーハングオン（シットダウン）	7'17"17	見てたら NG で何か言って下さい	シニア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'40"18	J.P.F. より	エキスパート
タイムスキャナー	8,000,000+α	J.P.F.	3ボール 途中でやめた
パーフェクトビリヤード	92,200	J.P.F.	7面 ノーマル
ＳＤＩ（1P）	82,560	J.P.F.	7面 イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'40"93	J.P.F. ブレーキング1回	↗↗↘↗
アウトラン（デュアルウェイ）	4'41"53	J.P.F. ALPS 54秒	↗↘↘↘ 車イージー
スペースハリアー	38,529,390	来月号で一周年	全面クリア

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	10,000,000+α	KOSHIO-N,O	
マスタッシュボーイ	800,620	MR.XことMAX	
妖怪道中記	2コイン 天界到達	北川秀美（F.T.？）	
ル・マン２４	616"9	MR.XことMAX	ミニスピン
ローリングサンダー	270,160	だっこう	8面
アルカノイド	716,480	MMC GALAN T-Σ HIT	
猷竜列伝（1P）	2,519,040	自衛隊志願生しかも中卒 なさけねえ	5面 点かせ使用
コンバットスクール（1P）	115,040	くろいぶた（WHO ARE HE ?）	射撃Ⅲ
ダブルドラゴン（1P）	48,300	休日は原付で三保まで行こう	
ファンタジーゾーン	8,422,200	腐ったリンゴの方程式	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	223,250	UNI (AU)	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	1,000,000+α	UNI (本田)	全面クリア 永久パターン
飛翔鮫	7,486,770	UNI (SUPER・E)	999+2面
コンバットスクール（1P）	248,920	UNI (B,I)	実戦 軍曹
妖怪道中記	天界クリア	UNI (本田)	3コイン
ラスタンサーガ	10,000,000+α	UNI (本田)	全面クリア
マスタッシュボーイ	1,844,160	UNI (B,I)	29面
魂斗羅（1P）	10,974,000	UNI (本田)	全面クリア
エクセライザー	1,683,200	UNI (SUPER・E)	41面
猷竜列伝（1P）	10,000,000+α	UNI (AHA)	8周目6面 残6人

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	251,270	SPREAM-FKS	1コイン 7面
１９４３（1P）	2,041,790	SPREAM-FKS	1コイン 最終面
コンバットスクール（1P）	267,730	SPREAM-FKS	実戦 曹長
ＳＤＩ（1P）	168,000	LUM	8面 ディフェンス
ＳＤＩ（2P）	18,823,760	ELLE/FKS	最終面クリア 5万エブリ
飛翔鮫	10,000,000+α	SPREAM-FKS	19周目
ワンダーモモ	350,000	SPREAM-FKS	最終面クリア
ル・マン２４（ミニスピンタイプ）	595"6	SPREAM-FKS	タイム優先
エクセライザー	1,000,000+α	FUN	32面
スーパースプリント（1P）	130,090	FUN	1コイン 50面

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンバットスクール（1P）	268,440	DFU から竹尾へ	曹長 テロ現場
エクスターミネーション（1P）	1,563,720	EXTRA-MSS	8面ラスト
迷宮ハンターＧ（1P）	1,411,660	EXTRA-MSS	十六ノ章
ラスタンサーガ	全面クリア	EXTRA-BFM & SIN,MSS	1コイン
猷竜列伝（1P）	10,000,000+α	AMI	5-4
飛翔鮫	10,000,000+α	EXTRA-UUU	エリア999
大列車強盗	169,600	EXTRA -IMM & AGF	ステージ 1-5
ダブルドラゴン（1P）	99,830	リョンミ愛してるよ♥	全面クリア
タイムスキャナー	1,758,440	INA	1コイン 継続無
マスタッシュボーイ	1,000,000	EXTRA -IMM & AGF	19面 途中でやめ

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	137,060	UNI (AU)	1コイン クリア
コンバットスクール（1P）	252,840	UNI (B,I)	実戦 階級=軍曹
ＳＤＩ（1P）	215,980	LACHESIS	9面 1コイン
１９４３（1P）	2,232,650	DAZZLE (TN-KO)	1コイン
１９４３（2P）	3,171,990	C & P (PKA&TAK)	14面 1コイン
猷竜列伝（1P）	4,583,250	UNI (AHA)	1コイン
サイコソルジャー（1P）	1,869,950	C & P (WWWA)	1コイン クリア
妖怪道中記	天界到達	C & P (ILM) DAZZLE(ぼ)	2コイン ノーマル
リベンジオブＤＯＨ	663,880	DAZZLE (てらちん)	33面
スーパークイックス	406,390	DAZZLE (てらちん)	8面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	7'29"96	SPREAM-FKS	アメリカ ノーマル
ダブルドラゴン（1P）	108,560	やったね	全面クリア ノーマル
ダブルドラゴン（2P）	100,900	タコイカ&赤いきつね	4面 ノーマル
ダライアス（1P・Yゾーンクリア）	6,603,110	RPM-APEX	ハード 新VER
ダライアス（2P・Yゾーンクリア）	7,514,990	RPM-APEX & カミュ	ハード 新VER
トップシークレット	1,102,080	ブル & ブルⅡ	2周目2面 ノーマル
ル・マン２４（スコア・スピンタイプ）	557,510	RPM-APEX	1ミス 607.6
ル・マン２４（タイム・スピンタイプ）	596"6	RPM-APEX	ノーマル
ＳＤＩ（1P）	165,600	三好かつひさ	ノーマル
ＳＤＩ（2P）	6,816,030	ELLE & SPREAM-FKS	全面クリア ノーマル

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＳＤＩ（1P）	8,260,910	HTL-GMC-ええ(たまに役立つ)	クリア 3機 5万エブリ
ＳＤＩ（2P）	29,135,730	GMC-運が+ええ(たまに役立つ)	ノーミス全面 パーフェクト
ダブルドラゴン（1P）	95,150	"たまに役立つ" はグループ名ですよ!	クリア2人 1コイン
コンバットスクール（1P）	231,020	HTL-燃えつきるほどヒート!(た)	イージー 実戦 伍長
マスタッシュボーイ	1,167,850	ASU	43面
迷宮ハンターＧ（1P）	1,075,130	HCM-MOLE	イージー 1コイン9面
大列車強盗	761,000	HCM-MOLE	3-4 パンチのみ
ドラゴンスピリット	199,060	HTL-隠れ GMC (たまに役立つ)	6面 入荷2日目
アウトラン（新Ver・デュアルウェイ）	4'37"25	隠れGMC-ええ (たまに役立つ)	敵車ランク イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	2'55"81	HCM-てった	ビギナー 敵車イージー

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン２４（スピンタイプ）	608"5	ACNⅡ-MAT	ノーマル設定
アウトラン（デュアルウェイ）	4'51"81	ACNⅡ-MAT	75秒設定
アウトラン（レイクサイド）	5'01"12	ACNⅡ-MAT	75秒設定
コンバットスクール（1P）	235,220	ACN-KEN	実戦 階級=伍長
ダブルドラゴン（1P）	87,230	ACNⅡ-MAT	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇（1P）	1,193,500	坂東武文	ノーマル設定 2-5面
妖怪道中記	裁きの谷後半	ACNⅡ-MAT	1コイン ノーマル設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	218,300	ACNⅡ-MAT	ノーマル設定
サイドアーム（1P）	1,839,700	ACN-竹田弘次	1コイン 全面クリア
熱血硬派くにおくん	218,300	宮崎直樹	ノーマル設定

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	9,945,890	KOSHO-N,O	
ＳＤＩ（1P）	36,550	AIM	
ラスタンサーガ	715,000	UDA	1コイン
ニューラリーＸ	304,780	RAX	
エイリアンシンドローム	5,642,900	ただのヒマ人	9-4
ガントレット	72,450	TSO の反 RAX	1コイン 1人 ウオリアー
リブルラブル	389,170	AIM	
ディグダグ	285,710	FTB	
ディグダグⅡ	156,800	FTB	
コンバットスクール	181,500	マナブ	

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-7443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	250,450	HCM-SCR	3機設定 7面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'54"14	HCM-てった	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'05"64	ていえむ（EXR）	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'13"39	PUMPKIN	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'33"57	HCM-てった	エキスパート
ダブルドラゴン（1P）	132,220	でぶごん (CHAIN)	1コイン 全面クリア
リベンジオブＤＯＨ	1,231,060	ZKS 名人	3機設定 1コイン 最終面
コンバットスクール（1P）	252,320	でぶごん (CHAIN)	
ＳＤＩ（2P）	16,829,110	SDI とにっくす	全面クリア エブリ5万
妖怪道中記	天界到達	PRJ 中嶋	1コイン

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'03"17	AIQ	アフリカ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'30"68	AIQ	アジア
妖怪道中記	天界到達	AIQ	2コイン イージー
飛翔鮫	10,000,000+α	3人	
ダライアス（Vゾーンクリア）	5,254,740	がらんがらんの誰か	ノーマル
ダライアス（Wゾーンクリア）	4,976,010	BPL	ノーマル
エクスターミネーション	2,900,900	宮 下	
エイリアンシンドローム	1,706,200	BIL	1コイン 3-6ボス
ダブルドラゴン	92,990	恵一 & 恵美	
ローリングサンダー	906,900	BIL	全面クリア

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン２４	546,240	ヤマハのFZRかと思ったらF2R	603"2
アウトラン（デュアルウェイ）	4'55"93	浪越央敬（RCZ）	
妖怪道中記	天界	服部憲明	1コイン
ラスタンサーガ	831,200	EXTRA-MSS	最終面クリア 2ミス
エイリアンシンドローム	1,200,000-α	なぞの高校生その名は‥はんぎょどん	1コイン
ダライアス（Xゾーンクリア）	5,423,550	EAP…& ジャッカー電撃隊	ランクC
スーパーハングオン（ビギナー）	27,976,800	服部憲明	3'06"41
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990+α	POMPOM & 菊川涼音（SIGH）	17面
コンバットスクール	223,610	EXTRA（IMM & AGF）	伍長 テロ事件現場
飛翔鮫	2,109,390	川 口	エリア365

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5696

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キッドのホレホレ大作戦	1,843,700	猿猫香信	24面
妖怪道中記	極楽界	多 敦	最後の方 ノーマル
エイリアンシンドローム（1P）	2,484,900	谷川 誠	5-1
バミューダトライアングル（1P）	2,156,720	鶴崎貴久	全面クリア
飛翔鮫	10,520,450+α	矢嶋重浩	999面
バブルボブル（1P）	5,556,010	舟橋弘樹	全面クリア
ダンクショット	117×118	川崎 修	全面クリア
ローリングサンダー	326,960	片桐圭司	10面
グラディウス	1,267,500	田中勝士	
ダークミスト	307,610	小島正行	3面

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンバットスクール（1P）	225,000	K.T	
ダブルドラゴン（1P）	86,810	HCM-MOLE	4面
超時迷宮レジオン	481,220	F.I	
エイリアンシンドローム	1,181,900	S.K	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'51"90	JPF イエローに来い,SP[2]より	
スラップファイト	1,708,060	バットマン	
バブルボブル	8,298,370	J.MAC	
飛翔鮫	1,731,750	J.MAC	エリア271
グラディウス	3,019,600	GMC めぞんの弟子 SP[2]	7-5
アルカノイド	1,144,470	HCM-MOLE	クリア

ウィルトークタイトー三島店　静岡
静岡県三島市一番町11-14　☎0559-72-1194

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	579	AIM	全面クリア
ダライアス（Yゾーンクリア）	5,060,750	GMC-JPS	ノーマル設定 新バージョン
ダライアス（Vゾーンクリア）	4,002,150	DRS	ノーマル設定 新バージョン
ダライアス（Xゾーンクリア）	4,330,880	DRS	ノーマル設定 新バージョン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8,802,200	MM	ビギナー
ダブルドラゴン（1P）	58,170	FURU	
ピンボット（ピンボール）	8,824,810	XEN	
リベンジオブＤＯＨ	616,310	GMC-JPS	28面
サイドアーム	1,813,900	GMC-JPS	全面クリア
妖怪道中記	幽海	PAN	1コイン

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,582,060	K,G and UUU	ノーマル設定 新VER
ダライアス（Xゾーンクリア）	6,122,850	K,G and UUU	ノーマル設定 新VER
ダライアス（Zゾーンクリア）	6,138,110	EXTRA-UUU	ノーマル設定 新VER
ダライアス（Vゾーンクリア）	5,420,200	EXTRA-UUU	ノーマル設定 新VER
ダライアス（Wゾーンクリア）	5,189,370	EXTRA-UUU と K,G	ノーマル設定 新VER
ダブルドラゴン	111,440	ASG-Y,W	1コイン 全面クリア
バブルボブル	9,305,810	みっきー	1コイン
ファンタジーゾーン	18,509,200	T,H	5周目5面
エイリアンシンドローム	1,909,500	ASG-Y,W	22面
ティードオフ	22ホールクリア（−4）	市 松	1コイン

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	75,200	マドンナ石塚	1コイン
SDI（1P）	35,820	三振の振ちゃん	
ファイヤートラップ	70,500	カルボナーラ岸	
エイリアンシンドローム	1,035,300	さよなら響子さんガンシップmkⅡ	2周目4面
超時迷宮レジオン（1P）	6,680,960	W.L.S	1コイン
飛翔鮫	1,308,600	悲しきサイドアームガンシップmkⅡ	1コイン
ワンダーモモ	458,000	ベスカトーレ男	1コイン
妖怪道中記	裁きの谷	首都正和	1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	475,700	飯島真理	
魂斗羅（2P）	1,291,000	M.H	

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'31"55	FPG（SHO）	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'13"86	FPG（SHO）	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'56"91	FPG（SBC）	ビギナー
★ル・マン24	593"0	HCM-FOX	タイム優先
ダブルドラゴン（1P）	137,530	FPG（MTS）	クリア 2人設定 ハード
コンバットスクール（1P）	258,680	FPG（SHO）	軍曹(SGT)
SDI（1P）	69,570	FPG（ODOR）	5面
迷宮ハンターG（1P）	1,195,710	FPG（ETU）	十章1コイン
エイリアンシンドローム（1P）	1,785,300	FPG（ODOR）	3周3面 1コイン
スーパークイックス	1,110,670	RS	2周目の6面

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'09"25	PAO²	ビギナー
忍者くん阿修羅ノ章	1,806,260	Sgt.Pepper	1コイン 30面
沙羅曼蛇	5,291,100	PAO²	1コイン 8-1
アウトラン（ヴァインヤード）	5'03"63	PAO²	
サイコソルジャー（1P）	1,752,200	KIM	
エイリアンシンドローム（1P）	1,695,300	山元博志	1コイン 3-4
SDI（1P）	54,120	KRG	1コイン 4面
飛翔鮫	11,111,110	Sgt.Pepper	18周
サイコソルジャー（2P）	1,896,100	KIM & 山元博志	
大列車強盗	324,400	XYZ	2-2

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	95,890	ABA。	1コイン 全面クリア
妖怪道中記	天界到達	北野。LGQ。ひで	2コイン
忍者くん阿修羅ノ章	30面	LGQ	1コイン
アルカノイドⅡ	825,630	安藤暢宏	1コイン 30面
飛翔鮫	10,000,000＋α	超速連射DRU	エリア999＋α
アウトラン（レイクサイド）	4'48"96	吉田賢司	
アウトラン（デュアルウェイ）	4'49"90	吉田賢司	
奇々怪界	1,125,250	STAC-あみ	21面
タイムスキャナー	1,870,440	細江くん	
ダンクショット	全面クリア	モンド	10試合

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
臥電列伝	2,829,000	マイケル宮崎	2周目五巻
エイリアンシンドローム	488,500	マイケル宮崎	5面
エクスターミネーション	1,016,240	ROCKY	8面
ワールドウォーズ（1P）	115,210	ROCKY	3面
ラスタンサーガ	962,800	タマキンタマ	5面
ダブルドラゴン	88,640	一馬	1コイン クリア
魔境戦士	106,800	アンデス西島	
妖怪道中記	地獄界	BBC	1コイン クリア
バブルボブル	2,856,240	BBC	
スーパーバブルボブル	2,411,550	BBC	

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超時迷宮レジオン（1P）	1,739,890	くろーびす	1コイン
忍者くん阿修羅ノ章	8,361,610	N.F	1コイン 30面
飛翔鮫	2,219,710	Sgt.Pepper	エリア384
バブルボブル（1P）	7,895,670	AHO	1コイン ザップ2回
エクスターミネーション（1P）	1,142,420	NON	エリア8 1コイン
スーパークイックス	498,200	KYON² のふともも	1コイン 8面目
エイリアンシンドローム（1P）	1,486,200	Sgt.Pepper	1コイン 15面
ティードオフ	8アンダー	YUM	1コイン 22ホールクリア
ダブルドラゴン	94,090	N.F	1コイン 全面クリア
コンバットスクール	88,600	・AA	7面目

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	2'59"98	EXPARP ガムズイよーのBOBY	ビギナー
スーパーハングオン	5'17"20	まだまだやります MAX	ジュニア
☆リベンジオブDOH	975,030	33面は運だ!! のRYQ	全面クリア
コンバットスクール（1P）	251,300	腕の痛みはなくなったBOBY	教官 軍曹
SDI（1P）	128,210	学生なのにOLのよしみさん	8面 5万エブリ
ダブルドラゴン（1P）	91,480	NO MISSもすぐにいける	1ミス 全面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	2,560,400	歯○打験しのRくん	20面
迷宮ハンターG（1P）	1,125,510	腹立つのーあんぐ	11面
大列車強盗	295,200	これでとどめだクールギン	2-2
サイコソルジャー（1P）	1,707,750	スベラかむればーっくのEXP	全面クリア

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'54"86	GCF-ABI (OSAKA)	ビギナー
SDI（2P）	298,500	A.I-SUB & 川本	8面 エブリ 5万設定
飛翔鮫	4,852,130	LUM-Y.H	9周目
アウトラン（レイクサイド）	4'56"09	FR.朝比奈	敵車=ハード
☆エクスターミネーション（2P）	1,660,000	河合 & 番匠谷	全面クリア
ダライアス（Yゾーンクリア）	5,983,300	村居 啓司	ランクハード 旧VER
臥電列伝（1P）	967,630	RX-OBQ	8面
ダブルドラゴン（1P）	92,800	たけだとは私のことです。	5面
マスタッシュボーイ	1,042,460	お前の力はあとわずか	22面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'08"21	家に入れて欲しい武田健一	ジュニア

プレイシティキャロット難波店　大阪
大阪府大阪市南区難波3-6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（アフリカ）	2'54"71	キューティーおばちゃん	ノーマル
ラスタンサーガ	849,700	カプセル池田とニューブリード	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000＋α	ふろはいってるか正幸	エリア999＋α
妖怪道中記	天界到達	CITYのたけだ	1コイン
ノックダウン	142	家高周司	小学六年生
ピンボット	9,999,999	中橋　健	カウンタストップ
ダブルドラゴン	67,920	あてがくにだす!	ノーマル
リベンジオブDOH	219,250	金剛高校OBのおち	入荷初日
コンバットスクール	92,990	増野憲彦	ステージ6
アウトラン（レイクサイド）	4'41"52	まんべ 浅野美樹 FROM けんさん	酒よいうんてん

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	58,890	ドラゴン	ハード
コンバットスクール（1P）	225,000	ヤマダ	ハード
アルカノイド	464,190	イツモノコ	25面 ハード
飛翔鮫	594,180	トンデルオトコ	エリア99
エイリアンシンドローム	315,700	筒井三吉	ハード
ブロックギャル	74,880	ヤーマダ	ハード
ラスタンサーガ	823,600	ミツイ	4面
忍者くん阿修羅ノ章	107,880	トシヒデ	5万エブリ
リベンジオブDOH	120,550	コウジ	7面
妖怪道中記	地獄界到達	フクザワ	2コイン

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28 ヤングタウン103　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"63	GCF-ABI. (OSAKA)	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'05"93	GCF-ABI. (OSAKA)	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'31"78	GCF-ABI. (OSAKA)	シニア
忍者くん阿修羅ノ章	1,830,190	A.I-川本	1コイン 23面
ダブルドラゴン（1P）	78,990	A.I-SU 13	1コイン 最終面
SDI（1P）	4,319,260	A.I-川本	1コイン 全11面クリア
エイリアンシンドローム（1P）	1,826,700	H.M 河崎	1コイン 3周目4面
飛翔鮫	1,320,020	XYZ-I.T	エリア231
デンジャーゾーン	23,600	ZZY	
アウトラン（ストーンヒル）	4'53"25	A.I-NMC	

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	100,210	HART-TEF 引越ししたよ	3人設定 クリア
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2'47"29	HART-てっち21	ビギナー
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'46"29	HART-てっち21	ジュニア
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'54"90	HART-てっち21	シニア
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'50"43	HART-A♠B♠E	エキスパート
ドラゴンスピリット	142,900	STO	5面
ラスタンサーガ	全面クリア	HART-てっち21 他2名	1コイン 5人設定
コンバットスクール（1P）	224,200	HART-てっち21 & FZR	イージーランク PRT.
飛翔鮫	3,261,090	HART-てっち21 & FZR	エリア584 イージー
スペースハリアー（シットダウン）	39,267,820	HART-てっち21 3ケ月連続だ!	1コイン 5人設定

マイコンゲームI，B ＆ ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	60,350	ヘンコ	ランクC
スーパーハングオン（ミニライドオン）	1,116,090	ヨウダ	ビギナー 3'22"36
コンバットスクール	121,150	POO	ノーマル
ラスタンサーガ	273,160	カノウ	ノーマル
忍者くん阿修羅ノ章	3,075,630	平井賢一	1コイン ノーマル
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	555,200	千夏チャン	1コイン
飛翔鮫	4,077,340	げんすい，きだ	エリア723
妖怪道中記	天界	金井智史	3コイン
ワールドカップ（スタンドタイプ）	FINAL 8-0	メガネタヌキ	1コイン ノール
バブルボブル	9,999,990＋α	RUN	1コイン ノーマル

アミューズメントファンシティローレンⅠ＆Ⅱ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	1,173,100	山本將之	
熱血硬派くにおくん	328,000	滝口尚克	12面
飛翔鮫	1,264,860	大西正高	
ファンタジーゾーン	15,134,900	岡田初之	
ル・マン24	607"2	松本利也	ミニスピンタイプ
ダライアス（1P・Yゾーン）	5,809,700	脇村考幸	ハード
サイコソルジャー	1,000,000	吉田やすし	6面
沙羅曼蛇（1P）	3,028,100	山田　諭	
バブルボブル	2,748,930	和平哲治	
ダブルドラゴン（1P）	89,260	吉田あきら	全面クリア

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	98,290	ZZZ	ノーマル 全面クリア
ダライアス（Yゾーンクリア）	5,650,120	川　田	ランクハード 新VER
忍者くん阿修羅ノ章（Aコース）	424,220	つるみ	15面
忍者くん阿修羅ノ章（Bコース）	775,860	つるみ	17面
忍者くん阿修羅ノ章（Cコース）	1,145,770	つるみ	18面
キッドのホレホレ大作戦	2,353,200	物　球	ノーマル 1周5面
エイリアンシンドローム	639,100	原田敏之	4面
無頼拳	1,415,800	吉　田	ノーマル 2周クリア
サイキック5	7,588,800	原田敏之	全面クリア
バブルボブル（1P）	5,985,660	森	ハード100面 ザップ2

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-22-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム	936,800	AR	11面クリア ノーマル
ポールポジションⅡ	75,970	AKN	ノーマル
サイドアーム	1,799,500	Mrオクレ	全面クリア ノーマル
サイコソルジャー	752,450	HAN	6面クリア ノーマル
スーパークイックス	823,360	もんもたら7	5基設定
★マスタッシュボーイ	2,917,200	美幸ちゃん	ノーマル

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	4'51"50	HKS	
アウトラン（ヴァインヤード）	5'10"34	BWF（変な女の子）	
ダライアス（15・Yゾーンクリア）	6,547,020	一面	ノーマル
ダライアス（15・Zゾーンクリア）	4,880,110	ライオン イーダ	ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'10"42	モモンガ 板下	アフリカ
リベンジオブDOH	579,740	ライオン イーダ	1コイン 33面
ダブルドラゴン（1P）	64,570	TO-y	1コイン
サイコソルジャー	314,950	春の小川	5面
エイリアンシンドローム	464,700	山田秀幸	4面
飛翔鮫	1,354,170	K.O	エリア244

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	2,949,520	RUN	エリア499
ローリングサンダー（ニューバージョン）	324,500	かぜひきATA-CHAN	1コイン 全面クリア
妖怪道中記	人間界	美也	4コイン
カルノフ	914,750	ラッキーマリー	1コイン 全面クリア
超時迷宮レジオン	521,300	ラッキーマリー	1コイン 11面
ラスタンサーガ	309,100	ZOM	
XXミッション	2,261,500	RUN	
アウトラン（SD・デスバレイ）	30,111,020	RUN	4'52"06 ↗↗↘↗
臥電列伝	645,710	ラッキーマリー	熊本でプレイ（江藤）
アルカノイドⅡ	862,030	ラッキーマリー	1コイン 全面クリア

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	96,250	RUN	1コインクリア ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'13"23	RUN	ビギナーコース
アルカノイド	1,000,000＋α	フォゾン一刻（DON）	ノーマル
飛翔鮫	10,000,000＋α	フォゾン一刻（DON）	エリア999
アルカノイドII	1,000,000＋α	フォゾン一刻（DON）	ノーマル
サンダーセプターII	479,660	フォゾン一刻（DON）	ノーマル
エクスターミネーション	4,195,560	渡辺美里	1コイン8面 ノーマル
妖怪道中記	天界到達	へのカッパ	1コイン ノーマル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	347,960	ATA-CHAN	全面クリア ノーマル

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	16,035,770	友田精作	3'16"52 ビギナクリア
アウトラン（ストーンヒル）	47,394,890	片山道久（ZRS-RGX）	4'49"93 コックピット
沙羅曼蛇	2,731,600	前田　徹	4周目の5面
忍者くん阿修羅ノ章	745,200	豊田一夫	11面
妖怪道中記	5面(輪廻)	BOM 長刀　勝	50円2ゲーム 1コイン
ダンガー	276,500	前田　徹	7面
ワンダーボーイ	424,100	小野義貴	6-5
ラスタンサーガ	1,133,100	古野裕志-GPM	最終面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	728,540	小林幸夫-HKS	全面クリア
スーパーバブルボブル（1P）	9,780,970	片山道久（ZRS-RGX）	ザップ4回 69面

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	42,200	S.S	3面
コンバットスクール（1P）	217,600	B & B	実戦 階級-兵卒
マスタッシュボーイ	731,320	H・R	ノーマル
エイリアンシンドローム（1P）	635,400	NMC	ノーマル
妖怪道中記	「嘆きの谷」	しげまつ	1コイン
飛翔鮫	1,025,460	吉川	ノーマル
パーフェクトビリヤード	128,000	CB	ノーマル
ラスタンサーガ	273,100	PC	ノーマル
タイムスキャナー	894,200	WW	ノーマル
魂斗羅（1P）	327,100	KK	ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Yゾーンクリア）	5,539,890	576番台ドリームスタート	ランクD 新VER
アウトラン（デスバレイ）	5'01"71	ZOO	通過ルート ↗↘↗↗
ダブルドラゴン（1P）	95,240	マグナムコーナー 268番台永久追放/	易しい,3人 全面クリア
飛翔鮫	10,000,000＋α	SURPASSER MAX	エリア999 ＋α,5機
リベンジオブDOH	475,800	一色大輔	17面クリア 4機
☆忍者くん阿修羅ノ章	9,999,999＋α	復活 永田ルリ子 2代目	全面クリア ノーマル設定
エクスターミネーション	1,219,800	小野っぺ	8面 ランクA
ラスタンサーガ	1,802,000	AKD,西村	全面クリア ノーマル設定
サイコソルジャー（1P）	1,000,000＋α	インベーダー秋葉	全面クリア ノーマル設定
妖怪道中記	畜生界,人間界クリア	MAS	?コイン ノーマル設定

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'16"92	深堀　浩	ビギナー ノーマル
魔境戦士（2P）	80,950	土井一弘 & 山口隆明	2面
ワンダーモモ	234,700	浦川　聡	4-3
忍者くん阿修羅ノ章	541,800	沖田さん	11面
超時迷宮レジオン（2P）	222,500	高尾明史 & 田中英四郎	2Pトータル
飛翔鮫	683,460	中原勇夫	エリア129
特殊部隊ジャッカル（2P）	580,600	MAI 石本 & FIN 永田	最終面
大列車強盗	168,300	永田哲也	5面
XXミッション	489,800	山口　健	ノーマル
エクスターミネーション（2P）	2,349,870	FIN 永田 & MAI 石本	8面

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	2'57"82	RA,KON…延岡	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	5'02"00	KCH-TAG やっと抜かした	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	7'19"36	MGF NYA	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	9'45"07	RA,AYA…延岡	エキスパート 50秒設定
コンバットスクール（1P）	224,550	MGF 瀬野	STEP8 階級CPL
ダブルドラゴン（1P）	92,640	KCH-TAYO	1コイン 最終面クリア
ラスタンサーガ	最終面クリア	MGF 瀬野	1コイン 1ミスクリア
妖怪道中記	餓鬼界到達	TARAKO	1コイン クリア
☆エクスターミネーション（1P）	10,000,000＋α	MGF 瀬野	1コイン 全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章		FREEGYタローと AHO田川	1コイン 29面

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	48,414,890	RYU	4'55"12 ↘↗↗↗
アウトラン（デュアルウェイ）	47,794,250	H.U	4'54"62 ↘↘↗↘
アウトラン（レイクサイド）	51,390,790	RYU	4'52"93
沙羅曼蛇（1P）	9,436,900	みじめな人	13周目6面 ?コイン
バブルボブル（1P）	3,583,860	M.Y	87面
スーパーバブルボブル（1P）	3,083,150	M.Y	87面
カルノフ	186,170	TACK THE RIPPER	3面
アルゴスの戦士	3,281,030	A	26面 10万のみ1UP
怒号層圏	1,282,400	撃剣霊化	全面クリア
スターフォース	4,540,600	M.Y	エリア34

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（1P）	31,370	謎の2人組	途中コンティニューあり
コンバットスクール（1P）	81,550	LYNX,EYEDLUM	3面
エクセライザー	973,400	SPEAK-HRX	
スーパースプリント	18,930	SPEAK-HRX	1コイン 8レース
忍者くん阿修羅ノ章	5,853,200	なかの	20面 点数かせぎ確認
沙羅曼蛇	2,194,200	SPEAK-HRX	1コイン 3周目5面
サンダーセプターII	249,120	SPEAK-HRX	4面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	240,810	LYNX,EYEDLUM	
パーフェクトビリヤード	195,200	S,G,J	
アルカノイド	829,520	SPEAK-HRX	全面クリア

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	6,118,800	AGF-DJ //	Yゾーンクリア ノーマル
ワールドウォーズ（1P）	91,000	私はエイズです せぐち ますみ	3面 ハードランク
☆エクスターミネーション（1P）	10,000,000＋α	AGF-YAN	1コイン 全8面クリア
☆エクスターミネーション（2P）	10,000,000＋α	AGF-TER AGF-ZEN	全面クリア 2Pトータル
魂斗羅（1P）	1,861,600	AGF-TER	全面クリア ハードランク
ラスタンサーガ	2,806,550	AGF-WIN	全6面クリア3時間
サイコソルジャー（1P）	1,528,300	AGF-CAP	全面クリア エブリなし
ダライアス（2P）	5,200,000	AGF-YAN AGF-DJ	Xゾーンクリア トータル
リベンジオブDOH	982,550	AGF-Mr.EK 旧 Mr.しんもり	34面のボス 入寿日
ダブルドラゴン（1P）	80,800	ダライアスがうまくなりたい元TER	4面クリア

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆リベンジオブDOH	1,318,760	G.M.C.N・K	3ミス 最終面クリア
SDI（2P・トータル）	11,922,810	G.M.C.RIZ & N・K	ノーエブリ 1ミスクリア
ダブルドラゴン	101,170	XYZ,MINE	1コイン 最終面クリア
ダライアス	6,383,220	R.A.YOKARO	ハードランク YゾーンC
☆忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990＋α	XYZ,つかつか	最終面クリア
トップシークレット	2,203,450	G.M.C.MAX	2周目クリア
スーパーハグオン（ライドオン）	30,602,700	E・A	17面
飛翔鮫	10,000,000	G.M.C.DURAN	エリア999
☆エクスターミネーション	4,118,970	XYZ,魔麩(MAMI)	最終面クリア

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパークイックス	333,350	飛翔佃煮	8面 1コイン
ラスタンサーガ	全面クリア	小北誠一	1コイン
エクスターミネーション	1,441,470	北極なあたる	
忍者くん阿修羅ノ章	7,640,020	MJN	1コイン 30面
マスタッシュボーイ	1,021,290	PZN /?	1コイン 38面
妖怪道中記	天界到達	DGM /	1コイン
スーパーハングオン（ビギナー）	2'55"92	NOM	ランク敵車ともノーマル
ダライアス（ACEINTY）	6,169,980	わきガン子	
ダライアス（ABEIMRX）	5,026,370	岩本み	
ダライアス（ACEIMRW）	4,491,540	KVC 佐々木	

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん阿修羅ノ章	1,910,940	えっくす	27面
ダブルドラゴン（1P）	66,830	Sanjay	
SDI（1P）	248,900	えっくす	11面
SDI（2P）	133,360	えっくす&ウーパー	ノーマル
カイロスの館	481,840	ブロディー	イージー
エイリアンシンドローム	1,601,900	K.K	17面
超時迷宮レジオン	2,187,270	ロッキー	
XXミッション	1,263,600	ANJ	
ダンガーUFOロボ	122,600	ブロディー	
飛翔鮫	2,472,030	M.N	エリア230

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マスタッシュボーイ（1P）	1,101,050	KYAN-Y.O	32面
エイリアンシンドローム（1P）	1,275,800	G.M.C.DAN	13面
臥竜列伝（1P）	4,622,900	AGUPY	3周目クリア
ダブルドラゴン（1P）	108,520	GMC DURUN	全面クリア
コンバットスクール（1P）	116,200	CPU-HAL	6面
ラスタンサーガ（1P）	513,700	Yemmep,S	
タイムスキャナー	587,650	PIRELLI.	ノーマル
妖怪道中記	天界到達	NYANCOLO.	3コイン ノーマル設定
サイコソルジャー（1P）	662,700	GMC.DURUN	6面
魂斗羅（1P）	1,728,300	G.M.C.DAN	最終面

夏休み特大プレゼント

①東宝より，タッチのキャラクター・グッズのなかから，ペーパーバッグ，カセット・インデックス，カンペンケース，下じき，ノート，シャープペンシルをそれぞれ5名，合計30名のかたに。

②システムソフトより，OGRE，大戦略II，上海のポストカードを10名のかたに。同じく大戦略IIとOGREのポスターをそれぞれ5名，合計10名のかたに。

③SNKよりファミコン版「アテナ」を5名のかたに。

④ベーマガのイラスト常連の12名が作った本，「マイコンイラストレーションマガジン」を5名のかたに。

⑤日本ファルコムから，かわいいロマンシアのマスコットを5名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を一つ書いて，8月8日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社 出版部 マイコンBASICマガジン「夏休み特大プレゼント」係までお送りください。

《6月号当選者》

①「妖怪道中記」のテレフォンカードは大阪府南河内郡・**伯井篤史**さん他19名に。

②「魂斗羅」のポスターは，和歌山県伊都郡・**津田幹也**さん他9名のみなさんに決まりました。なお，名前を発表してないものは発送をもって発表に変えさせていただきます。

（編集部）

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC


PC－66SRでパソコン通信をしたいと思うのですが，どのようなものが必要ですか？

また，どのようなホストとアクセスできるのでしょうか？

〔高知県須崎市・**市川　茂17才**〕


アクセスするにはPC－6601SRにRS-232Cボード（PC－6061SR価格6,500円)を取り付けてください。そして，300bpsまたは1,200bpsのモデムを用意してください。

つぎに，通信用ソフトウエアを自作するか，市販品を購入して用意してください。

これで無手順端末が実現できますので，無手順端末をサポートするネットワークならどこへでもアクセスが可能になります。おそらく現在パソコンを対象にサービスしているBBS局はすべてだいじょうぶです。

〔回答者：**Mr.66**〕


PC－60M55（FM音源カートリッジ）を使用すればPC－6001mkⅡでも，ベーマガに載っているMr.PCなどのFM音源を使ったリストはそのまま使用できますか？

また，ステレオに接続するには，どのようなものが必要でしょうか？

〔香川県善通寺市・**桑原正道16才**〕


すべてOKというわけではありませんが，基本的にPLAY命令だけでできているプログラムはそのまままったく同じに使えます。

命令は本体内蔵のものよりだいぶ多くなっているのでかなり使いやすいはずです。

ステレオを接続するには電器屋さんのオーディオ売り場のアクセサリー・コーナーで「モノラル・ピンジャック↔ステレオ・ピンジャック」というケーブルを買ってください。おそらく1,000円ぐらいで買えるでしょう。　〔回答者：**Mr.66**〕


PC－8801FHでビデオの画面を取り込むにはどのようなものが必要なのでしょう？

〔和歌山市・**山名伸幸15才**〕


PC－8801シリーズで，スーパーインポーズおよび，デジタイズを行なうための拡張用機器として，ビデオアート・ボードとビデオデジタイズ・ユニットがあります。

この二つの拡張装置を使えば，ビデオ画面とパソコン画面のスーパーインポーズ，ビデオ画面のデジタイズ（ビデオ画面の取り込み）が可能となります。なお，デジタイズのユニットは発売予定です。

- ビデオアート・ボード
  PC－8801－17　価格49,800円
- ビデオデジタイズ・ユニット
  PC－8801－18　価格未定

〔回答者：**やっちゃん**〕


今度PC－8801FHを買おうと思うのですが，今まで使っていた21ピンRGB端子付のテレビと接続できるのでしょうか？

〔東京都世田谷区・**越智伸一20才**〕


PC－8801FHは，アナログRGB出力端子（15ピン）を持っています。この端子と21ピン端子を接続するためにPC－CA403が用意されていますので，これを使えば接続が可能です。

なお，このケーブルは，アナログRGB(15ピン)を持つPC－8800シリーズすべてに使用できます。

〔回答者：**やっちゃん**〕


PC－88VAに付いているマウスは，他の88シリーズでも使うことができますか？

〔埼玉県川越市・**広沢英一郎16才**〕


PC－88VAに標準装備されているマウスはPC－8872（価格9,800円）という型番のものと同じです。

SR，TR，FR，MRの汎用I／Oポートに，FH，MHではマウス・インターフェースに接続可能です。

〔回答者：**けんちゃん**〕


PC－9801VX2を使用していますが今度FM音源を使ってみたいと思っています。この機種用のFM音源ユニットの型名と機能をくわしく教えてください。

〔奈良市・**井下哲夫12才**〕


PC－9801VX2で使用できるFM音源ユニットとの質問ですが，サウンド・ボード（PC－9801－26K）を使えば，FM音源を使うことが可能です。

サウンド・ボードは，FM音源を含む8オクターブ，6重和音のサウンド機能を持ち，サウンド出力用スピーカとオーディオ出力端子付きで，拡張スロットに実装する形になります。

このサウンド・ボードは，PC－9801VX2のDISK BASIC(PC－98H47－MW(K))またはN88日本語BASIC(86)(MS－DOS版）でプログラムを組むことで操作が可能になります。

〔回答者：**けんちゃん**〕

セガ


SK－1100 HOME BASICで，PLAY文で音楽を作ろうとしたのですがテンポがずれてしまいます。どうすれば，テンポがずれなくなりますか。

〔岩手県九戸郡・**玉川英樹14才**〕


どのようなプログラムなのかお便りからだけでは，答えにくいのですが，とりあえず，テンポのずれる原因を考えてお答えしますのでもう一度，プログラムを調べてください。

テンポのずれる原因は，チャンネルごとの音符の長さがちがっていることが考えられます。各小節ごとの音符の長さの合計を合わせてください。

PLAY文の間に，別のコマンドが入っていないか調べてください。

プログラムを見ておりませんので，これ以上くわしく説明できないので，あしからず。

〔回答者：**セガ三千夫**〕


セガのゲーム（マークⅢ，ビデオゲーム）の曲は，どういった機材を使って作曲されている

んですか。シーケンサーやリズムマシンなども機種を教えてください。

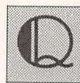
〔長崎県南高来郡・**岡村貴保17才**〕



ゲームの主題曲や背景の曲を作曲するのに使用している代表的な機材は，キーボードには，ヤマハのＤＸ７II，シーケンサーは，ＰＣ－9801でソフトはプレリュード，リズムマシンはＲＸ５です。楽譜はまだ，セガからだしていませんが，ベーマガのご好意によって，すでに掲載してあるものがあります。

ベーマガ61年９月号「カルテット」，12月号には「エンデューロレーサー(ドラムパートあり)」，62年1月号～3月号に「アウトラン」の３曲が掲載されております。また，セガの代表的なゲーム音楽が，アルファレコードから２枚発売されていますから，レコード店にお問い合わせください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕



セガマークIII用のビデオ出力用のコードの買いかたがわかりません。教えてください。

〔宮城県岩沼市・**ＧＥＮ13才**〕



マークIII用のビデオコードは専用です。お近くのお店で手に入らないのでしたら，郵便局の払込通知票でセガに申し込んでください。その方法は，

セガ口座番号　東京４－126278

加入者名　(株)セガ・エンタープライゼス　Ｈ・Ｅ事業部

払込人住所氏名の欄に，あなたの住所氏名，通信欄に「ビデオコード」と記入した上，代金800円と送料240円，合計1,040円を郵便局に払い込んでください(手数料50円)。または，現金為替，額面1,040円を郵便局で発行してもらい，商品名を書いた紙をいっしょに入れて

〒144 東京都大田区羽田１－２－12

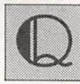
(株)セガ・エンタープライゼス

Ｈ・Ｅ事業部

までお送りください。くわしくは郵便局で教えてもらえます。もちろん，ビデオコード以外の商品も同じ方法で購入できます。なお3,000円以上の商品の送料は，無料サービスになります。また，万一，申し込みの商品の在庫がない場合には，ご返金いたします。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

松下



松下からでている3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブのＦＳ－ＦＤ１は２ドライブで使用できますか？

〔愛知県春日井市・**竹田英之15才**〕



3.5インチフロッピーディスク・ドライブＦＳ－ＦＤ１(価格44,800円）は，インターフェース部と一体型ですので，１スロットから１ドライブとスロット数に合わせて増設できます。従って２スロットのＭＳＸパソコンの場合には，２ドライブにできます。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕



ＦＳ－Ａ1で，ＢＡＳＩＣの表示のときにパスワードを設定したいのですが，どうすればよいのですか？

〔兵庫県津名郡・**仲夜龖壱16才**〕



ＭＳＸ２パソコンでは，ＢＡＳＩＣのダイレクト・モードでパスワードを設定することができます。つぎのように命令を入力してください。

ＳＥＴ␣ＰＡＳＳＷＯＲＤ"×××"↵

(␣はスペース・キーを，↵はリターン・キーを入力することを意味します) ＯＫと表示されれば設定されました。

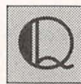
""の間にパスワードをセットしますが，パスワードは255文字以内で，英文字の場合は小文字，大文字も区別するので注意しましょう。

パスワードを設定すると，電源オンのときそのパスワードを入力しなければその装置が使えないようになります。Password：と表示されたところで，パスワードを入力し，リターン・キーを押します。ただし，入力した文字は表示されませんが入力しまちがえた場合は，リターン・キーを押してからもう一度入力し，リターン・キーを押します。正しく入力されていれば，つぎのＢＡＳＩＣ画面に変わります。

もし，パスワードを忘れてしまったときは，

［ＧＲＡＰＨ］キーと［ＳＴＯＰ］キーを押しながら電源をオンまたはリセットすると起動することができます。どうしても思いだせない場合は，新しいパスワードをセットしてください。または，ＳＥＴ␣ＴＩＴＬＥ""↵と入力すると，パスワードはセットされていない状態にもどります。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕



Ａ１コンポの中の通信用モデムＡ１ネットについて，くわしく教えてください。

〔福岡市・**西山正治15才**〕



Ａ１コンポシリーズの中のＡ１ネットＭＳＸ用通信モデム(ＦＳ－ＣＭ820価格29,800円)を使えば，ＭＳＸ専用のネットワーク「ザ・リンクス」をはじめ，「ＥＹＥ－ＮＥＴ」，「テレスター」，「アスキーネット」などのＭＳＸ以外のパソコン・ネットワークにも接続が可能です。従ってこれらのネットワークに加入すればＭＳＸ以外のパソコンとの電子メールの交換等も手軽にできます。またこのモデムには漢字ＲＯＭを内蔵していますので漢字を含むデータの受信も可能です。

このモデム本体には最大100件の電話番号やアクセス手順を記憶させることができるほか，オート・ダイヤル，オート・ログインも可能です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

ソニー



ＨＢ－55，ＨＢ－75用のデータ・カートリッジは，他にどのような機種に使用できますか？

また，このカートリッジの使いかたを教えてください。

〔埼玉県三郷市・**HITBITのカメちゃん14才**〕



このデータ・カートリッジはＨＩＴ　ＢＩＴノート専用なので，ＨＢ－Ｆ５(価格84,800円)もしくは，ＨＢ－Ｆ１（価格32,800円）にお使いください。

このデータ・カートリッジに，ＨＩＴ　ＢＩＴノートの住所録やメモや予定表を保存できるんですヨ。

〔回答者：**HIT　BITのつるちゃん**〕



最近ＨＢ－Ｆ１を買い，今度はディスク・ドライブを買おうと思っています。ですから，ザナドゥ等のディスク版のゲームが遊べてＨＢ－Ｆ１につなげられるディスク・ドライブをなるべくたくさん教えてください。

〔三重県桑名市・**間宮聡14才**〕



君のような人のために，ソニーは，インターフェース・ケーブルとディスク・ドライブが一体となって，しかも720KBの大容量という話題の商品，ＨＢＤ－20Ｗ（価格44,800円)を発売しているのです。知らなかったキミ!早く，ＨＢ－Ｆ１とＨＢＤ－20Ｗをつなげて，ＭＳＸの世界を楽しんじゃおう。

〔回答者：**HIT　BITのつるちゃん**〕

任天堂



ファミリーベーシックで，ＬＯＣＡＴＥやＰＲＩＮＴなどの命令を行なうマシン語を教えてください。

〔東京都台東区・**青木稔12才**〕



ファミリーベーシックでは，残念ながらマシン語に関する情報を提供しておりません。これは，ファミコン本体のハードのしくみに独得なものがあり，理解してもらうための充分なサポートができかねるからです。しかしながら，本誌の「ファミコンマシン語教室」などで，実際に試してみた使用例が紹介されているようですから，それらを参考にしてみてください。

〔回答者：**マリオ**〕



ファミリーベーシックを使って，他のパソコンで動くプログラムを作ることはできますか？

〔神奈川県横浜市・**小島雅司13才**〕



ファミリーベーシックは，用途や使用法を少し制限することによって，なるべくいろんな人が，実際に自分の力で，プログラムを作って動くのを楽しんでもらえるように考えられています。

したがって，命令の中には，ファミリーベーシック独自のものがいくつかあり，それらは，他のパソコンに入れても動いてくれません。

しかし，基本的な，10くらいの命令は，すべて入っていますから，それらの使いかたをしっかり覚えれば，かなりのプログラムが組めますし，他のパソコンでも応用できます。ファミリーベーシックを使う人はそこをうまく使いわけして勉強していってください。

〔回答者：**マリオ**〕



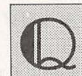
ファミコン・ゲームで，ファミリーベーシックのキーボードを使って言葉を入力するＲＰＧなどのゲームはありますか？

〔東京都杉並区・**稗田稔14才**〕



今のところ，ファミリーベーシックのキーボードを使ったロールプレイング・ゲームの企画はありません。今までにも，言葉を入力するゲームがありましたが，たいていコントローラのみで使えるようにくふうされていたようですね。キーボードならではという使いかたのゲームのアイデアがあるといいですね。

〔回答者：**マリオ**〕



ディスク・システムのパッドとヘッドは任天堂のほうで売っていますか？売っているならいくらぐらいですか？

〔宮城県遠田郡・**佐々木喜昭14才**〕



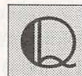
ディスクシステムの，パッドは別売しております。価格は100円で，送料をそえてご注文してもらえれば，お送りしています。

また，ヘッドは精密な調整が必要ですので本体を修理にだしてもらうことになります。この場合，パーツ代2,000円，技術料が2,500円かかります。

これらは，小売店で扱っているところがありますから，一度たずねてみてください。

〔回答者：**マリオ**〕

カシオ



キャラクター・プリンタＦＰ−40は，ＭＳＸなどのセントロニクス社仕様のコンピュータに接続できますか？

〔大阪市・**小林未来14才**〕



ＦＰ−40はセントロ・インターフェースをもつパソコンと接続することができます。パソコンとプリンタ・ケーブルで接続しますが，その際，ＳＢ−43（インターフェース・パック価格5,000）が必要になります。

なお，たとえばＭＳＸの場合，ＭＳＸのキャラクター・コードとプリンタのもつキャラクター・コードが異なる部分がありますので，ＦＰ−40ではＭＳＸのキャラクター・テーブルとちがうものが印字されることがありますね。くわしくは両方のマニュアルを見てください。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

シャープ（ＭＺ）



ＭＺ—2500シリーズ用の外部ＲＡＭボードは発売されていますか？

〔大阪市・**奥野幸司16才**〕



ＭＺ—2500シリーズ(ＭＺ-2511／21／31／20）およびＭＺ—2861（2500モード時に使用）に共通で使える640ＫＢＲＡＭボードは，シャープより，ＭＺ−１Ｒ37（価格34,800円）が発売されています。また,これ以外にも，つぎのものが発売されています。

○(株)ＩＯデータ機器（ＰＩＯ-3234 価格39,800円）

○(有)テレシステムズ（ＲＭ−25Ｅ 価格42,800円）これには，ＢＡＳＩＣに組み込むことができるユーティリティ（ＵＴ—25Ｆ）が付属しています。

〔回答者：**MZいちばん**〕



ＭＺ−2500シリーズ用の増設ＲＡＭの価格が安くなったと聞いたのですが，いくらになったのですか？

（福岡市・**田中和彦15才**）



ＭＺ−2511やＭＺ−2520用に増設できる，増設ＲＡＭボードおよび増設ビデオＲＡＭボードの機種名および価格が改訂されています。

○増設ＲＡＭボード（ＭＺ−１Ｒ26Ａ 価格15,000円）

○増設ビデオＲＡＭボード（ＭＺ−１Ｒ27Ａ価格13,000円）

さらに，辞書ＲＯＭボードもつぎのように改訂されています。

○辞書ＲＯＭボード（ＭＺ−１Ｒ28Ａ 価格13,000円）

なお，機能的には，従来のものとまったく同じです。

〔回答者：**MZいちばん**〕

シャープ（Ｘ１）

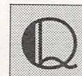


X68000のグラフィックやＦＭ音源についてくわしく書いた本にはどのようなものがありますか？〔群馬県吾妻郡・**大島一夫15才**〕



この「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」の発行元でもあります電波新聞社より「マイコン」別冊として「X68000活用研究」が発刊されました。X68000を活用するためのハードウエア，ソフトウエアの解説から各種テクニックの紹介までわかりやすく解説してあります。定価2,200円。

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１ターボmodel10でマウスを使うには，どのようなものが必要ですか？

〔福島県郡山市・**鈴木健夫16才**〕



X1 turbo model 10でマウスを使用するには，ＲＳ−232Ｃマウスボード（ＣＺ−８ＢＭ２）が必要です。これは，Ｉ／Ｏポートに装着しＲＳ-232Ｃ規格の周辺機器と接続ができるとともに，別売りのマウスを接続するインターフェースを装備したものです。

なお，このボードは，Ｘ１シリーズの周辺機器として設計してありますので，Ｘ１ turbo model 10で使用する場合は，シャープのお客様相談口にご相談ください。

○ＲＳ−232Ｃマウスボード ＣＺ−8ＢＭ２価格19,800円

また，マウスは下記のものが使用できます。

ＣＺ−８ＮＭ１価格13,800円

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１Ｇmodel 30と普通のラジカセをつなぎ，テープ版のゲームをしたり，プログラムのセーブやロードはできますか？

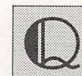
〔和歌山県田辺市・**HIROSHUE15才**〕



Ｘ１Ｇmodel 30でテープ版の市販のアプリケーション・ソフトを使用するには，専用データ・レコーダ(ＣＺ−８ＲＬ１価格24,800円)が必要です。専用データ・レコーダを接続することによって，コンピュータ本体側からデータ・レコーダをコントロールすることができます。

ご質問のような普通のラジカセでは，データ・レコーダをコントロールできませんし，また接続コードも市販されていません。

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１turboシリーズで，スーパーインポーズやテロッパーなどの機能は，家庭用テレビでも使用できますか？

〔大阪府八尾市・**エッグマン14才**〕



Ｘ１turboシリーズ（ＣＺ-850Ｃを除く）には，コンピュータ画像やスーパーインポーズ画像を家庭用テレビに表示させたり，またそれらの映像にＶＴＲに録画することのできるテロッパー機能を持っています。

このテロッパー機能は標準ディスプレイ・モードのときのみ使用可能ですので，400ライン・グラフィックスを使用したソフトなど一部，家庭用テレビでは使用できないものもあります。

〔回答者：**多田太郎**〕

7月25日(土)，26日(日) 山下　章先生の講演会 名古屋で開催

本誌でおなじみの山下　章先生が名古屋駅前の栄電社テクノ名古屋で講演会を行ないます。

山下先生の講演会は，毎回たくさんの人で大盛況ですが，今回は夏休みがはじまったばかりということで，山下先生も多くの皆さんと会えるのを楽しみにしています。また，地元の有力ソフトハウスＴ＆Ｅソフトの新作ＭＳＸゲーム〝スーパーレイドック〟の発売を記念してチャレンジ・ゲーム大会も同時に行ないます。

両日とも午前11時から。山下先生のＡＶＧ＆ＲＰＧ講座，人気ゲームの紹介，質問コーナー，Ｔ＆Ｅスタッフとの対談，ゲーム大会，サイン会などの盛りだくさんのイベントを行ないます。

会場ではデンパキャラクターグッズや「レスキューＡＶＧ＆ＲＰＧ」などの出版物の即売も行なっています。また，ゲーム大会の上位入賞者には豪華な賞品を盛りだくさん用意しています。

いまから夏休みの計画に入れておきたいイベントですね。

期日：７月25日(土)，７月26日(日)の２日間 午前11時より
場所：名古屋市中村区名駅４丁目22－21 ☎052－581－1241(代) (株)栄電社テクノ名古屋　４Ｆ　イベントフロア

ＭＳＸ「グラディウス２」のチャレンジバージョン体験フェア

先月号のソフトハウス・ホット・インフォメーションでも紹介されていた，ＭＳＸの「グラディウス２」がひと足先にプレイできる「グラディウス２チャレンジバージョン体験フェア」が全国各地で開催されます。

会場では，グラディウス２のチャレンジ・バージョンでのゲーム大会，アンケート，デモビデオ上映，などさまざまなイベントが行なわれる予定です。また，参加者にはいろいろな景品を用意していますよ。

キミも，新作グラディウス２を思い切りプレイしてみないか!!

日程は以下のとおりです。

〈関東地区〉
7月12日：ラオックス（厚木店）
7月14日～15日：上新電機(J&P八王子店)
7月16日～17日：上新電機(Ｊ＆Ｐ町田店)
7月18日～19日：上新電機(Ｊ＆Ｐ渋谷店)
7月22日：ラオックス(中央店)
7月23日：ラオックス(戸塚店)
　ラオックス(浦和店)
7月24日～29日：西武百貨店(所沢店)
7月25日：マイコンベース銀座
　ラオックス(吉祥寺店)
7月26日：ロケット(本店)
　ミナミ無線電機
　横浜高島屋
7月30日～8月5日：西武百貨店(池袋)
7月31日：東急百貨店(本店)
8月1日：パナメディア銀座

〈中部地区〉
7月19日：栄電社(テクノランド)
7月21日：栄電社(テクノ豊橋店)

〈東北地区〉
7月25日～26日：電巧堂(青森本店)
　庄子デンキ(コンピューター中央)

〈北海道地区〉
7月25日～26日：ＹＥＳそうご電器

〈中国地区〉
7月26日：ベスト電器(呉パソコン館)
7月28日：ダイイチ(パソコンCITY)

〈近畿地区〉
7月23日：星電社(姫路本店)
7月24日：星電社(三ノ宮本店)
7月25日：上新電機(Ｊ＆Ｐ京都寺町店)
　ニノミヤムセン(パソコンランド梅田)
7月26日：上新電機(Ｊ＆Ｐテクノランド)
　上新電機(J&Pメディアランド)
　ニノミヤムセン(エルランド)
　中川ムセン(ナム店)

〈九州地区〉
7月19日：ベスト電器(福岡本店７Ｆ)
　ベスト電器(西新店４Ｆ)
　ベスト電器(大分パソコン館)
　カホ無線(福岡マイコンセンター)
　トキハ百貨店
　寿屋(エレデ博多店)
7月24日：カホ無線(飯塚B館マイコンセンター)
　ベスト電器(鹿児島パソコン館)
　ベスト電器(那覇店)
　ベスト電器(博多店４Ｆ)
　馬場電器
7月26日：ベスト電器(小倉パソコン館)
　ベスト電器(黒崎パソコン館)
　ベスト電器(四ヶ町パソコン館)
　ベスト電器(熊本パソコン館)
　寿屋(宮崎店)
　寿屋(本荘店)
　松藤産業
7月27日：ベスト電器(久留米パソコン館)
7月28日：ベスト電器(川内パソコン館)
　ベスト電器(佐賀中央電器２Ｆ)
7月29日：ベスト電器(出光パソコン館)
　ベスト電器(長崎パソコン館)
　ベスト電器(島原店)

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町３－25　コナミ株式会社　宣伝企画部

郡山西武で「キャラクター・グッズフェア」を開催

７月21日(火)から２週間，郡山西武の７Ｆパソコン・コーナーにおいて「デンパ，ナムコ他のキャラクターグッズフェア」を開催します。

会場では，トレージャー・ボックスIIをはじめ，ウォーレット，下敷，Ｔシャツなどふだん手に入らないものをたくさん発売しますので，ふるって，ご来場ください。また，グッズの当たるクイズもあって，おもしろい企画がいっぱいです。ぜひ行って見よう！

開催地と問い合わせ先：福島県郡山市駅前１丁目16－17　☎0249－34－6161　郡山西武まで。

FS-A1のCMでおなじみのアシュギーネが君の街にやってくる!!

この夏，君の街にパナソニックＡ１のＣＭでおなじみのアシュギーネがやってくる！

これは，松下電器が主催する，その名も『アシュギーネがやってくる』という大イベントのことなのです。

この催しは，アシュギーネをペイントした全長9.5メートルと巨大なキャンペーン・カーが，君たちの街に現れ，ゲームをしたり，アシュギーネのジオラマを見たり，新製品のＡ１コンポ（ワープロ・通信・テロッパ・シンセサイザー）を実際に体験してみたりと，さまざまなイベントでみなさんに楽しんでもらおうというものです。

また，会場では，アームレスリング大会が行なわれ，参加者には多数の賞品が用意されています。

この夏，きみもアシュギーネを見に行って見ませんか？

実施日程は以下のとおりです。

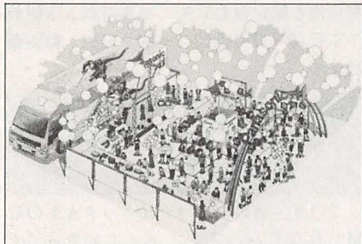
■７月19日：東京　代々木公園フリーマーケット／20日：横浜　小田急シーサイドパレス／21日：東京　光ヶ丘ＩＭＡ／22日：多摩　八王子ムラウチ／23日：多摩　八王子ムラウチ／24日：東京　西友ファーベル大泉店／25日：千葉　ポートタワー駐車場／26日：大宮　東武動物公園東ゲート前駐車場／29日：宮城　宮城ナショナル古川営業所／31日：札幌　'87ＳＴＶ夏まつり会場

■８月２日：新潟　新潟県民会館前広場ＢＳＮ夏まつり／３日：長岡　市内巡回／４日：松本　めいてつショーホール／６日：岡崎　ロッテリア岡崎／８日：静岡　静岡放送第16回フェスタしずおか会場／９日：静岡　静岡放送第16回フェスタしずおか会場／10日：大阪　ぢばしん南大阪／11日：大阪　ぢばしん南大阪／13日：神戸　ポートアイランド市民広場／15

日：岡山　ＲＳＫメディアコム／16日：岡山　ＲＳＫメディアコム／18日：北九州　西日本総合展示場／20日：福岡　海の中道海浜公園／22日：長崎　72ボーリング場跡地／23日：熊本　ひのくにランド／25日：鹿児島　ジャングルパーク／27日：大分　スポーツセンター横イベントホール／28日：松山　愛媛県民館／29日：高知　ちばさんセンター／30日：高松　ＲＮＣ球場補助グランド／31日：徳島　ダイヤレーン駐車場

開催時間は，14：00～17：00（会場によって変更される場合があります）です。

問い合わせ先：アシュギーネワールド事務局　☎03－254－4106(10：00～18：30まで)



▲「アシュギーネがやってくる」はこんな催しだ

NCS「ガイアの紋章」発売記念イベント開催！

6月14日(日曜日)，いつもはＴＯＭＭＹ先生のようなオシャレな青年でにぎわっている，東京・新宿の丸井メンズ館に，ちと場ちがいな？ヤングがつめかけました。



この日は，先月号のＮＣＳの広告でも告知されていたように，同社の新作ゲームである『ガイアの紋章』の発表会と，イベントが，開かれたからです。丸井メンズ館はブラザーのコムロードというビルの中にあり，タケルパソコン・コーナーもあるので，行ったことがある人も多いでしょう。

さて，この日は，イラスト大会，コスチューム大会(写真)，人間シミュレーション・ゲーム来場者参加のイベントもあり，おおいに盛りあがりました。

ベーマガからも，編集長が審査員として参加しました。ＮＣＳでは今後も，このような企画を行なっていくそうなので，今回参加できなかった人は次回はぜひ参加しよう。

新刊速報!!

マイコンＢＡＳＩＣマガジンではつぎの別冊を進行中で，7月末発刊予定です。

★PC-60/66プログラム大全集……1,300円
★パソコンＢＢＳ電話帳…………1,500円
★LET'S PLAYコンピュータ・ミュージック(パソコン～MIDI楽器まで)‥1,500円

よろしくお願いします！

で・ば・ぐ

87年7月号86ページのファミコン用「タクダーラの秘宝」のプログラム・リストの170～240行の g4，ho，g2は，85ページの入力上の注意どおりキャラクタ・テーブルＢのキャラクタが入ります。同じく1000行の c ×は©×のまちがいでした。

同じく7月号140ページのＰＣ－6001用OIL MANの**リスト1**の16行～18行がぬけていました。

ＯＩＬ　ＭＡＮの追加リスト

```
16 DATACB27CB13DD7300DD230520EE230D20E7
17 DATA3E023204C53E103205C501140B21C003
18 DATA1100E0CD7DD0DDE1E1D1C1F1C9E50E14
```

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は つぐ美ちゃん！

★今月の問題

やっほー！読者のみなさん待望の夏休みがやってきましたね。でも暑いからといって冷たいものを飲みすぎたり寝冷えをしたりしないように気をつけましょうね。それから受験生の人は，来年を楽しみに，勉強をしっかりやっておきましょう！

さて，今月の問題です。少しむずかしいかな？今，編集部ではコンピュータ・ミュージックの本を編集中で，コンピュータ・ミュージックが大はやり。私はもちろんキー・ボードを弾けないDr.まで，ステップ入力ですっごくいい演奏をさせて大喜びしてるんですよ。システムはパソコンと，ソフトと，FM音源楽器(シンセなど)をつないでプレイさせます。7万円くらいかかるけど，ぜったい，おすすめです。このシステムに使う電子楽器は共通の仕様があっていろいろな組合わせができます。この仕様の名称が今月の問題です。

①GMO（ジーエムオー）
②MIDI（ミディ）
③SVHS（エスブイエッチエス）

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答のコーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★7月号の正解

①ドラゴンスピリット

★6月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は③ＰＳＧでした)。

兵庫県小野市・**藤田国生基**／滋賀県近江八幡市・**宮村忠憲**／福岡県北九州市・**梅木哲也**／宮城県玉造郡・**菅原直樹**／新潟県三島郡・**中川和之**／群馬県吾妻郡・**軽沢 誉**／秋田県山本郡・**渡辺 亮**／神奈川県横浜市・**尾崎一徳**／愛知県豊橋市・**土屋伸人**／大阪府河内長野市・**能勢山正浩**　以上10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，ＤＥＭＰＡペンタン提供の新製品「源平討魔伝ウォーレット」を10名のみなさんにプレゼントします。地獄の沙汰も銭しだい……!?



▲源平のウォーレット

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

ハガキに住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんＯＦコーナー等を書いてもいいですよ。

○**しめ切り**：8月8日必着
○**正解の発表**：9月号(8月8日発売)
○**当選者の発表**：10月号(9月8日発表)

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・



Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物 —— それが「ゲーム」だと私達は考えます。

新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

1987.6.10

プロジェクト・リーダー 大西 一斗



ウルフ・チーム戦記

●序 章

ウルフチームは今年の夏，独立したソフトハウスとしてその第1弾を放つ。

チーム結成以来，約2年が過ぎている。その間，一貫して参加してきたメンバーは，僕だけになってしまった。いろいろな人達との出会いがあり，別離もあった。ゲームを創る源はパワーであり，そのパワー集約の過程には激しい火花が散ったりもする。ゲームを創るむずかしさを胃が痛くなるほど思いしらされたりもしたが，それ以上にゲームを創るおもしろさを教えてくれたこの2年だったと思う。

そんな僕個人の思い入れをこのページを通じて語ってみようと思う。新たな時代の新たなスタッフのために……。

●追 記

ゲームを創る苦しみにのたうちまわっているとき，いつも励まされるのは，ユーザーからの手紙だった。そして今でもそれは変わらない。忙しいので，とても返事までは書けないが，いいゲームを創ることで僕なりの返答とさせてもらっているつもりだ。これからも強烈な意見，感想を待っている。

(M.AKISHINO)

プログラマー日記

はじめましてWOLFチームの期待の新人プログラマーの藤西です。みんなは，プログラマーっていったら，どんなイメージを持ってるかな。コンピューターをバシバシ使いこなす，すごくかっこいい仕事だと思ってるんじゃないかな。

僕もこの会社に入るまでは，そんな風に考えていたんだ。でも聞くと見るじゃ大ちがい。そんなにかっこいいもんじゃないんだ。まず，プログラマーは，家に帰れない。僕も，もう十日ぐらい家に帰っていない。でもこれは，デザイナーもいっしょなんだけどね。

普通，会社っていったら，9時にはじまって5時に終わるよね。でもこの仕事は，ちがうんだ。なんと，会社のはじまる時間も，終わる時間もないんだ。朝11時ぐらいから，仕事をはじめて朝の4時ぐらいまで仕事。こんなことが，開発中はずっと続くんだ。そして，プログラムにはまる，つまりバグが発生したりすると，もう大変！それが取れるまでは，頭がプッチュンしちゃう。

こんな，大変な仕事だけど，大好きなコンピューターもいくらでも使えるし，これからも頑張るつもり。みんなも，WOLFチーム，そして僕を応援してね。

(藤)

ちー坊からのメッセージ♥

みなさん，はじめまして。この度ウルフチームに仲間入りした赤川千秋です。

みなさんからの手紙や電話の質問に答えたり，その他事務的な事が私の仕事です。なんせ，まだウルフチームに入って1か月足らず・・・ユーザーのみなさんの方が良く知ってて答える側としましては，どぎまぎして冷や汗もん！もっと勉強して早く的確に答えられるようにならないとね！

だけど，みんなどーしてあんなに暗い声出してんの？？？もっと元気に“あれは？”“これは？”と聞いて欲しいナ！ひと言質問してそれじゃ！って切っちゃうのってさみしいじゃない？せっかく電話かけたんだからこの際いろいろ聞いちゃって友達になっちゃおーよね！

ち一坊&ウルフチームへのラヴレター，ラヴコール待ってます。ち一坊より・・・

(赤川千秋)



WOLF GAMERS'会員募集

ウルフチーム・ファンのみんな，こんにちは。今度，ウルフチームでは，みんなの要望にこたえて，ユーザー・サポートをはじめるんだ。名称は，ここのタイトルにもなっている“ウルフ・ゲーマーズ”。まだ，くわしい事は言えないんだけど，今回は少しだけ話をするね。

ウルフ・ゲーマーズは，ユーザーみんなの間に入ってコミニュケーションをもとうって事なんだ。例えば，今度はこんなゲームを作ってほしいとか，キャラクターは，こんなのがいたらおもしろいなとか，いろいろあると思うんだ。

僕たちスタッフは，みんなの意見をもとに，よりよいゲームを作ろうってわけなんだ。

その他にもメリットはある。

- ●WOLF GAMERS PRESS発刊
- ●WOLF TEAM 新作情報
- ●会員だけが手に入る WOLF BRAND プレミアム商品の販売
- ●WOLF TEAM新製品のモニターなど

もちろん，ウルフ・ゲーマーズの一員として証明する豪華な会員証もある。

入会方法は，もう少しまってくれ，今，もっとおもしろい企画を練っているところだ！何か，意見があったら手紙をウルチームの大西まで書いてほしい。

待ってるよ。君も今月からウルフチームのスタッフだ。





T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

スーパーレイドック，発進せよ！

どもっ！　天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

さあ，きたぞ，きたぞ，MSXユーザー待望の新製品「スーパーレイドック」の発売日がそこまできたぞっ！　MSXを知りつくしたT＆Eの技術と2メガロムの広大なメモリ空間が，MSXゲームの新たなスタンダードを創りあげました。14ステージの超美麗グラフィックスはこれまでのパソコン・ユーザーの常識を完全にくつがえします。MSXだからこそ可能になった，このハイ・ディメンジョン・グラフィックスは感動の嵐，嵐，我が名は嵐，変身忍者嵐見参！なのです。

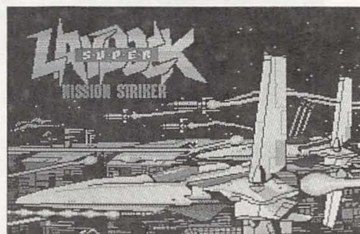
あえてボクは大声で叫びたい。「スーパーレイドックはMSX1用のソフトですっ！」……と。メインメモリ16K以上のMSXであれば絶対にスーパーレイドックはプレイできます。ほんとです。信じてくださいっ。ウソじゃないんだよぉ。

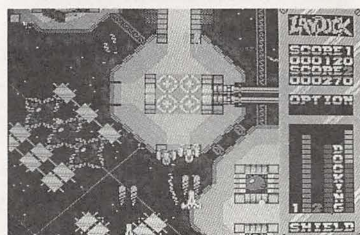
だが，しかし，ボクがこれだけしつこく言っても，あのグラフィックスを見てしまうと，思わず……「ほ，ほんとはこのソフト……MSX2専用なんじゃないのぉ？」なんて考えてしまうのでしょうねぇへへへ……きっと。

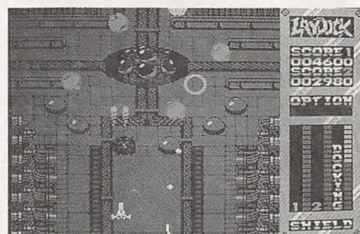
んで，スーパーレイドックのスゴイのは，これぐらいじゃありません。なんとシューティング・ゲームのくせにアニメシーンまでも取り入れてしまったのです。ディーヴァのMSX版を買ってくれた人ならもう知っていると思うけど，あのアニメと同じ，もしくはそれを上回るものが，ゲームの要所要所に入っています。MSX・ハイパー・アニメ・ショックがふたたび君を襲います（エンディングではハンカチを用意しておかないと感動の涙でビショビショになっちゃうぞ）。

チョット待て，スーパーレイドックは，グラフィックスだけのゲームじゃないんだ。サウンドだって16曲以上のBGMと臨場感あふれる効果音でガンバッテいる。前作レイドックのBGMもアレンジされてカッコよくなっている。

さあ！　これでもか，これでもかと，プログラマーの山本（ヒラ）が全精力を注ぎこんで創りあげたこのスーパーレイドック。2メガロムの超巨大空間は，もう2，3バイトしか残されていません。これを買うか買わないかはMSXユーザーとしてのキミ達の良心にかかっている。みんな良心回路をフルパワーで作動させろ！　ギルの笛に負けるんじゃない!!　ありゃ？　なんかおかしいぞ？？？







スーパーレイバック，武装せよ！

どもっ！　天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

今年の夏も暑くなりそうです。そんな暑い夏にはシューティング・ゲームが一番です。バリバリ撃って撃って撃ちまくり，気分壮快120％ってなもんですね。

で，この夏にオススメしたいゲームがスーパーレイドックです。でも，MSXを持っていないからと，あきらめちゃだめ！　今年は全国各地でスーパーレイドック・フェアが開催されるんです。

スーパーレイドックの開発に携わったプログラマー，デザイナーによる必勝法セミナーやサイン会。そして，豪華賞品が用意されているゲーム大会など，イベントが盛りだくさん！　仲の良い友達とコンビをくんでゲーム大会に参加しよう。2人の友情パワーを会場でさく裂させるのだっっっ！

「スーパーレイドック・フェア」日時・場所のお知らせ

主催：㈱ティーアンドイーソフト，㈱日本ソフトバンク
協力：㈱ソニー，松下電器産業㈱

7月19日(日)／東京大会：後楽園イベントホール6F

7月19日(日)／大阪大会：ビジネスセンター三水ホールABC
大阪市浪速区日本橋東3－14－10

7月26日(日)／札幌大会：九十九電機札幌店
札幌市中央区南2条西3丁目
さつしんビル

7月30日(木)／広島大会：ダイイチ・パソコンCITY
広島市中区大手町1－4－14

8月2日(日)／福岡大会：ベストマイコン福岡店7F
福岡市中央区大神1－9－28

主催：栄電社テクノ
協力：㈱ティーアンドイーソフト，㈱OAアプリケーションズ，電波新聞社

7月25日(土)／名古屋：栄電社テクノ
名古屋市中村区名駅4丁目22－21

7月26日(日)／同上

※特別ゲストとして，あの山下　章センセイがいらっしゃいます。

ATTACK'87 in OSAKA 開催のお知らせ

どもっ！　いいかげんしつこい天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

おほほほほほ……関西地区のみなさん，たいへん永らくお待たせいたしました。いよいよATTACK（アタック）がやってきます。知らない人は知らないし，知ってる人は知っている（あたりまえか）このビッグ・イベントは，日頃お世話になっているユーザーのみなさんへの感謝の気持ちです。

このイベントを見ずにはT＆E SOFTは語れない。そーなんです。ここでは，いつも雑誌でしか会えないゲーム・デザイナに接することのできる唯一のチャンスなのです。今回は36面マルチビジョンの大画面の中で行なわれるゲーム大会やT＆EのゲームBGMをアレンジしたシンセ演奏，そしてT＆Eの開発の実態を完全解剖したマル秘ビデオクイズなどなど，もう泣きたくなっちゃうぐらい素敵な内容です。

そいで，最大級のお楽しみはやっぱり新作の発表でしょうね。業界関係者も泣いて喜ぶ，この新作発表は，誰よりも早くキミを事情通に変身させます。さあ，今年は何が飛びだすやら……。

「ATTACK'87 in OSAKA」日時・場所のお知らせ

8月23日(日)／大阪：アクティ大阪15階・ABCエキスタ
12：00～16：00（予定）
ユーザーズクラブの会員にはプレゼントがありますヨ。

KONAMI NEWS STATION

7月10日発売決定
メタルギア
MSX2対応 ¥5,800

こいつは大変だ!!



ハラハラドキドキ 驚威の超ムズカシゲーム発売日迫る。

恐るべき武装要塞「OUTER HEAVEN」に,その野望を粉砕するために,勇敢な戦士「SOLIDSNAKE」は,要塞へと侵入した。

ちょっとだけおせ～て。

それでは，コナミ宣伝部の大新顔のお兄さんが，メタルギアを開発した神戸の開発課の人たちに質問して，秘密のベールをはがしてみることにした。

Q 今までとちがった新しさを体験できると聞きましたが…？

A 今までの戦争もののゲームだと，武器を持つとその武器で敵を倒しながら進めていく，言わば，シューティングものが普通だった。しかし，このゲームは，潜入をメインに置き，あくまでも，敵に見つからないことを目的としている。よって，ハラハラ，ドキドキの，見つかるか，見つからないかという境界を進めることで，より緊張感が生まれる。

Q 1番のオモシロポイントは？

A 無線器を使った会話の多さとユニークさですね。また，敵の動きを見て，戦うかどうか決められるという，隠れるゲームと戦うゲームがドッキングした点も見逃せない。よって戦争物を，スパイ風に仕上げている。

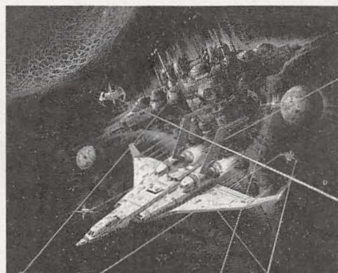
Q どのくらいむずかしいのですか？

A 敵に見つからずに進めば，ある程度までは，案外，楽に行けます。しかし，それから先は無線で入る情報を確実に聞くこと，その中でも重要ないくつかを聞き逃がすと大変なことになる。

Q エピソードをひとつ。

A これだけの内容を1メガに入れるのに苦労した。絶対に入らないと言われながらも，がんばって，1メガに入れました。しかし，内容はまったく変わっていない。「なるべくいいものを，新しいものを…」という考えから生まれたソフトである。

伝説はいま 頂点を迎えた！
グラディウス2
8月下旬 発売決定
MSX1対応
価格：5,800円





全国のゲームフリークを興奮の渦に巻き込んだあの「グラディウス」が最強となって，よみがえる。

〝乞御期待〞

コナミファン Q&A

Q 「ガリウスの迷宮」のワールド5で，ワールド2のように，向こう岸に渡れません。どうやっても渡れません。わ～ん，どうすればいいの…？

〈横浜市・E．S〉

A 多いねー，この質問，本当に多いです。答え…？結局，みんな，いろいろ考えてやってみるのはいいけど，そんなときには，つかれた手を休めて，歌でも唄って，画面をながめてみよう。きっと，チャンスは生まれるはずだ。えっ〝ちゃんと答えろ！〞ですって，すみません，これが答えです…ハイ。

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

『アニマルランド殺人事件』にポコが挑戦!! ボツイラストも大公開！

え～今回は発売間近の『アニマルランド殺人事件』にポコが挑戦しました！　それとボツになってしまったイラストも公開しちゃいます。

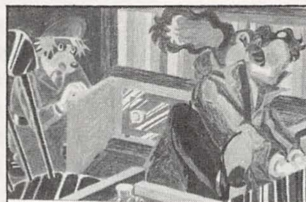
ポコは，まず犯行のあったゴンきち宅の応接間，書斎，宝石店の店内を捜しまわったのであった。すると○○○○○と○○と○○○などいくつかの手がかりが手にはいった。検死の結果から死亡推定時刻は×日の夜×時ごろ，宝石店の近くのコンビニエンス・ストアの店員が，そのころ大きな音が×回したということだ。よし！　関係者から事情聴取をしよう。

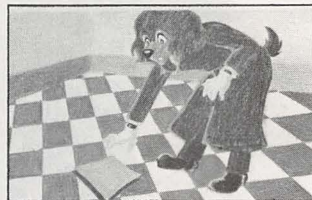
そうさ本部に呼び出し，アリバイや被害者の近況をたずね，そのうらをとっていく。そうさを進めていくとどうも単なる物とりの犯行ではなく，被害者にも過去に何かあったらしく，うらみによる犯行の線もでてきた。また関係者どうしのあいだにも複雑な動物関係(？)があることがわかり，謎はふかまるばかり。クロと思っていたやつがシロだったり，意外な事実，新たな容疑者の登場と事件は意外な方向へ……。

今はさびれて誰も行かないという○○○○には，この事件を解決するヒントが……。そしてラストの2重のドンデン返し！　仕事をはなれて私は感動してしまいました。

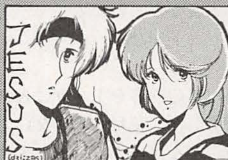
ほんとはね，ここに何があって，こいつはこうで，そして結末は……。と言いたいんだけど，それ書いちゃぁ，あなたつまんないでしょ（それに担当H氏の目も光っているし……)。だからぜひともやってみてください。でもね，今回のせたボツイラストはゲームのヒントになるんですよ。実際やるとあ～この場面でこのイラストがカットになったんだなってわかるんです。みんなで『アニマルランド殺人事件』を買って確かめてみよう!!







エニックス展



◀山口県・伊藤由美さん
速雄とエリーヌですね。エリーヌの笑顔がどことなくさびしそうです。



◀東京都・時野未久さん
ジーザスには，女性ファンが多いみたいですね。手の上の速雄くんがごきげんナナメです。



◀東京都・森　徒利くん
これは広野くんですね。やめられまへんな～。といったところでしょうか。



▲北海道・FPCくん
こちらは，バッチリ決まったウイングマンです。力作です。

ごめんなさいのコーナー

6月号のエニックス展で，福島県のまこちゃんと東京都の田口まる耕司さんのイラストと名前がいれちがっていました。本当にごめんなさい。また，それを指摘してくれた，エニ通ファンのみなさん，みなさんがエニ通をちゃんと読んでくれていることがよくわかります。これから気をつけますので，許してくださいね。

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディーやエニックスのキャラクターを使ったショートストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドンだしてくださいね。

採用分には，エニックス・グッズをプレゼントします。

オレにも言わせろ！

★私は先日，やっと『ポートピア連続殺人事件』を終わらせました。それにしても長い3年間でした。今度『軽井沢誘拐案内』をはじめるつもりですが，10年くらいかかりそうな気がします。
〔東京都・88用テープ版ソフトを出してくん〕

☆3年間ですか。でも途中でなげださないで最後までやりぬいたというのがすごい。ぜひとも『軽井沢誘拐案内』もやってみてくださいね。

★やっほー,『アニマルランド殺人事件』，いいな～，一発みただけでもう，「買う!!」と，きめちゃったも～ん。はやく発売にならないかな。〔山梨県・清水辰郎くん〕

☆アニマルランドは，7月の24日発売になりました。エニックス初のMSXオリジナル・アドベンチャーです。MSXユーザーのみなさん，夏休みのひとときをこのアドベンチャーで過ごしてみてはいかがでしょうか？

★やりました!!　MSX版の「軽井沢」を攻略しましたっ。駅の前のスーパーでドロボウ!!　とさけばれたり，久美子をおこらせてしまったりしたけれど，なんとか攻略できました。とてもうれしかった。またエニックスさんのゲームをプレイしたいと思います。〔東京都・溝口　憲くん〕

☆こういうお便りがいちばんうれしいですね。アドベンチャーにかぎらず，苦労してラストをむかえたときの感激は大きいと思います。

ユーザーのみなさんが楽しんでいただけるようエニックスもガンバリたいと思います。

編集後記

今これを読んでいる君は試験中かな？　それともすでに，夏休みを迎えて優雅な生活を送っているのかな？

まあそれはともかく，夏はいいよネ♡　暑さで辛いことは辛いけど，海へ山へと自然に接する機会がたくさんあって，これまで知ることのなかった世界との遭遇もおおいに考えられるでしょ!?

だからめいっぱいエンジョイしようよ！　そして，もし困ったことや辛いことがあったら，「ひと夏の出来事」と題しQ＆Aのコーナーをもうけちゃって，ペコ＆ポコが君の悩みにズバリ答えます。安心して下さい!!（なんのこっちゃ!?）

ペコ＆ポコ

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 4

夏。これはもうヤルッきゃないネ。

デート・シミュレーション・ゲーム『女子大生交際図巻』

クロスメディアソフトが若いキミたちに送る，この夏の決定版『女子大生交際図巻』。本モノの女子大生５人のデータがインプットされたデート・シミュレーション・ゲームで，今年の夏の恋愛運を占おう！

5人の女の子のなかで，キミの好みはいったいどの子？

待ちに待った夏がやって来た。今年こそは，と意気込み続けて早ン年。毎年毎年，空振り続きだったけど，今年は絶対に大丈夫。だって，ボクには恋愛のバイブル『女子大生交際図巻』がついている！　夏の恋は秋の訪れと共に去っていくというけれど，訪れないものは去っていきようがない。去ってもいいから，この夏こそはパッと燃える恋愛しよう。それが青春というものサ。

なーんて，100パーセントの保証はできないが『女子大生交際図巻』で学んだことは実生活でも役にたつ（はずだと思う…）。

このゲームの目的は単純明快。誘った女の子とのデートがうまくいけばいいのだ。「なーんだ，そんなことぉ」と，甘くみちゃいけない。ゲームのノリはヒジョーに軽いが，軽さのなかに奥深さあり。ゲームに登場する女のコはみんな実在の女子大生。しかも，ひとりひとりがキャラクターをもっていて，性格，話しかたから趣味，行動パターンまで全然ちがうのだ。だから，相手をよく見極めてアタックの仕方を変えなくちゃいけない。しつこいだけじゃきらわれるゾ。ここらで，その５人の女のコをざっと紹介しとこうー。



村上浩子クン（20歳）
「清潔で，判断力のある人がいいナ。だから，ちょっと変かもしれないけど，声の大きい人が好きヨ。私って考えかたが現実的すぎるんで，もっと〝女の子らしい発想〞ができたらと思ってます。」
身長157cm　B80／W57／H80cm

まずは村上浩子ちゃん。一見，おとなしそうなお姉さんタイプの女の子だけど，じつはとっても現実的で何でもズバズバ言っちゃう活動的な性格だ。甘えちゃおう，なんて消極的な態度を見せようものなら，すぐにフラれてしまいそう。



井上香織クン（20歳）
「とくに門限はありませんけど，常識的に考えて帰るので，10時すぎに家に帰ったことはありません。すっきりしていて，性格が外見にでてるって感じの男性が好き。明朗活発，ざっくばらんな私をよろしくね。」
身長154cm　B80／W58／H85cm

おつぎは，軽井沢あたりのテニスコートが似合いそうな，お嬢さまタイプの井上香織ちゃん。とても素直な性格だから，こっちも素直な態度で接しよう。とはいえ，何もかも単刀直入，アカラサマじゃいけない。男にもデリカシーとゆーものが必要なのだ。



岡田真弓クン（18歳）
「前は六本木とか渋谷，青山あたりで遊んでたけど，なーんか飽きちゃって，近頃はあまり行かないの。ソツのない男の子が好き。断わっておくけど，そこそこオシャレしてて，カッコイイのは最低条件よ。近頃，〝ホノボノしたデートがしてみたいのよネ。」
身長164cm
B85／W58／H88cm

続いては岡田真弓ちゃんだ。風になびいたロングヘアーがとってもセクシー。年のわりには経験豊富な女のコだから，アタックするなら，それなりの自信に満ちた態度でないと，「また今度ね」とさり気なく断わられるのがオチ。



小沢広美クン（22歳）
「包容力があって，でもどこかに少年ぽいところが残っているタイプの男性がいいな。学生よりも仕事してる人それも自営業の人がいい。いっしょにいて疲れないタイプだって，よく言われます。特技はお料理。肉じゃがとかシチューとか，けっこうおいしいヨ。」
身長162cm
B83／W59／H87cm

４番手の小沢広美ちゃんは，５人の中では一番のお姉さん格。「坊やは早くおウチに帰りなさい」なんて言われないように気をつけよう。でも，無理して大人っぽく振るまうのも考えモノ。こういうタイプの女性ってのは，案外，「純真な少年の心」にひかれるものなのだ。



岩崎理恵クン（19歳）
「小さい頃は元気がよすぎて，男のコとまちがえられたけど，いまはそんなことないヨ。お酒大好き。飲めば飲むほど明るくなるの。体型は逆三で筋肉質の男性が好き。でも，やさしい人じゃないとダメ。それもさり気なくね。食べるのが大好きな私をよろしくネ。」
身長161cm
B89／W58／H85cm

さて最後は，ボーイッシュな感じの元気いっぱいハツラツ娘，岩崎理恵ちゃん。ムードのある場所よりも，明るくパーッと騒げる場所のほうが似合ってる。ラブロマンスをやってる映画館より太陽の光がさんさんとふりそそぐ公園，フランス料理よりも居酒屋，とかね。でも，女のコは外見だけで判断しちゃいけないゾ。

デート成功の決め手は，1にも2にも根性あるのみ

ゲームはまず，アンケートからはじまる。星座，血液型とか，パンツの種類を聞かれる。答えかたで相手のコとの相性が決まってしまうから，よーく考えてね。正直に答えるのもひとつの手だが，ときには偽証（！）するのもヨイ。これも，攻略成功に欠かせない手段のひとつ。ウソも方便，てとこ。

つぎに女のコ選びだ。前に紹介した５人の中から１人を番号で選んで，電話をかける。ここでＯＫしてくれれば，いよいよゲーム開始，とゆーかデート開始だ。あとは，お茶を飲んだりショッピングしたり。ディスプレイの右側のメニューから，何をするか番号で選ぶだけでいい。前に書いたように，女のコはひとりひとり性格がちがっていて，吹きだしのセリフも五人五様!?

ゲーム中は，彼女の表情に注意しよう。内田春菊サンがデザインした女のコの顔は，気分によって変化するのだ。笑ってるうちはいいけど怒ったり，泣いたりしたら要注意。デートは楽しく。あまり怒らせちゃダメヨ。

「いつまでもあると思うなお金と時間」。これは，このゲームの大切な格言だ。デート前半でお金を使いすぎて，肝心なときに一文なしじゃあ，カッコつかない。それと，女のコにはたいてい門限とゆーものがある。このことも忘れないようにね。

こーしてあーしてデートは進む。でもって最後に……。終わりかたにはいろんなパターンがあって，その場はうまくいったようでも２年後に……と，あとはナ・イ・シ・ョ。『女子大生交際図巻』で，キミの今年の夏を占おう！

「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの野球やパソコンに関する質問，ご意見をお待ちしてます。

宛て先
■〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷３－16－１
日世パレス５Ｆ
ビクター音楽産業㈱　ＰＳ部
「クロスメディア・クラブ」係





テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

ごめんなさいのコーナー

ユーザーの皆さんごめんなさいねっ。都合により，女神転生の発売がほんのちょっぴりのびてしまって……。スタッフ一同心からおわびしまぁす……。ほんとにごめんなさい。



テーマは愛!?

女神転生コトDDSは，中島くんと，弓子ちゃん，そして，実らなかったイザナミさんとイザナギさんの愛のSTORYなんですよ。ワキ役だけど，小原先生と魔神ロキの不幸な愛もまた悲しいんですけど…。みんなも，中島くんと弓子ちゃんをなんとか幸せにしてあげてくださいね。そしてラストのビジュアル・シーンで泣いてやってください……ううっ…（ちなみにラストでは弓子ちゃんのムフフを見れるかも!?）。

魔界の魔物たちは，ちょっとてごわいのもいるケド，みんな負けちゃだめよ！弓子ちゃんを生かすも殺すも，君の腕ひとつなんだから！

君のテクをフルに使って，弓子ちゃんを助けてあげてねお願いよっ！



必聴のDDSミュージック♪

音楽担当の小川氏に，今回の曲について語ってもらいました。

「あのー小川さん…」。

「えーっそんな急に!?……頭きりかえなくっちゃ…。はい，それで？ふんふん，そうですね，DDSはビデオでもでているので，ビデオ音楽とは一味ちがった感じをだすところに苦労しましたね。

今回のBGMは私と，ファイナルゾーンを担当した，恋瀬氏の初の合作で，私が10曲恋瀬さんが3曲担当しています。全体を通して曲の雰囲気としましては，少し暗めな感じです。今回はわりとエコーをきかせて音に深味がでるようにしてるんですよ。



曲の聞かせどころは，やはり恋瀬さんのハッピーエンドの曲と私のバットエンドの曲…かな？とにかくどれも自信作なので，全体を通して聞かれたい方は究極のミュージック・モードで楽しんでほしいですね。いやぁ，また別タイトルが入ってるんで，いいものを作ろうと，はりきってますよ」

といいつつ，再びもくもくと曲作りに励む小川氏でしたどーもおさわがせしました（ちなみにDDSスタッフのプログラマー，デザイナー諸氏にもインタビューを試みましたが，連日徹夜の日々を送る彼等に言葉はなく，ひとときの眠りの中，ひと言「メモリがない！」と絶叫してくれたI氏のお言葉をいただいたのみでした。ゲーム完成には，とてつもなく大変な苦労があるんです。スタッフ諸氏に暖かい言葉をかけてあげてくださいね）。



ビックイベントなのだ！

DDSの発表を記念して，全国各地でゲーム大会を開催中です。何をやってるかというと，①DDS女神転生の内容紹介。②ゲーム中に流れるテーマ曲，BGMの発表。③インストラクターのデモプレイ。④ユーザー諸君に腕をきそってもらうゲーム大会。⑤テレネット・オリジナルグッズのプレゼント抽選会・・・などなど。

あっとそれから，ゲーム大会の優勝者には，東京で開催される決勝戦が待っているんだよ！

地方大会の日程は7月の土・日。開催地区は札幌，大阪，九州，東京，青森，神戸，広島，名古屋，新潟，仙台，金沢，浜松です。さあ，君はどの大会で激闘するのかな？

会場で会おうね。

★くわしいことは右記のホットラインで聞いてね。

トップ・シークレットだよ！

ここだけの話なんだけど，現在テレネットでは，2本のゲームを極秘制作中!?ってわけで，担当さんのお話をムリヤリいただくことに成功しました。はいどーぞ！

「男の生涯を賭けた冒険をバックボーンとして展開するストーリーを持つ，ハードボイルド調エスニック・スクロール・シューティング・ゲーム！

今，超古代文明との戦いがはじまる!!

2Dシューティング部の攻撃をかわし，ピラミッドに突入，3D部の高速なスクロールを更にハードな攻撃の彼方に，君は何を見るのか!?

地上物を破壊し，敵を攻撃し，弾をよける！その快感を味わうがために作られた前進的なゲーム！

ソフトがハードに勝る日もそう遠くない。

特徴

○美しい画面がなめらかにスクロールする。
○超高速な3D画面，毎秒20回の書き換え。
○高度な重ね合わせ。
○あきさせることのない多種多様な敵キャラクター。
○シーンのけじめ，デカキャラが動くのは勿論フルアニメーションで動く！。

上記の当然の条件をクリアしつつおもしろい!!っっ（になる予定・・・）と，こんな感じかな？タイトルは〝Luxsor ルワソール (nights over egypt)〟です！ヨロシク！」

「時は3009年，女神ソラリスの啓示を受けた戦士は魔王を倒し，光玉と呼ばれる永遠の命の源を手に入るべく旅立つ！光の時代を創造するために・・・。

通常の戦いは興奮の3Dモード，面ボスとの戦いは迫真の2Dモード，痛快感無比！熱血浪漫！これで燃えねば男じゃない！（なんのこっちゃ）

特徴

○PC88VAのハードを駆使した3Dモード。
○2Dモードはデカキャラとの超能力戦！
○他に類を見ない独特の魔物の群。
○当然，VAパワーのビジュアル・ステージ。

シネマのようなゲーム構成は，あなたを飽きさせることはない！以上，吹けよ嵐！呼べよ嵐！タイトルは〝神羅万象〟(超能力者達の塔)だよ。

祝 ユーザーホットライン

あなたと私を結ぶ・・・もとい，君とテレネットを結ぶユーザーホットラインがついにはじまりましたよ。今回のユーザーをサポートしてくれるお姉さんは，かわいいバニーちゃんこと，吉田亜紀さんなの。くわしいことは自分の耳で確かめちゃおう！

これで，テレネットの情報はばっちりだね

TELナンバーは，

(03)268−1268です。

みんな，待ってるわよ。あっとそれからくれぐれもかけまちがいをしないようにね！



PONYCA LAND

Ultima Ⅳ ―――発売直前緊急NEWS

発行 (株)ポニー　ポニカ事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
☎ 03-221-3161

エッ，もう「Ultima IV」の発売まで日がないじゃないの。どうしよう，どうしよう。

ついに雑誌では「Ultima IV」の発売直前号になってしまいました。さらに，夢工場の開催も間近。こちらのブースもどうぞよろしく。とにかく，今度のPONYCAは一味ちがいます。

STAFF一同，頭をさげて・・・・・よろしくお願いいたします。

ロードブリティッシュからのメッセージ

日出づる国の勇者たちへ

悪しき者どもの侵略と，それを打ち破るための幾多の闘争を経て，ブリタニアは繁栄を謳歌しつつある。人々の魂を善なる方向へ導き，この平和を永遠のものとすることが，私の使命である。

来たれ，真の勇者よ！　聖人となってブリタニアの民に範を垂れたまえ。

だが心せよ。この旅は邪悪なる者を打ち滅ぼすことだけが目的ではない。そなたの魂を磨き高めることなしに，聖人への道は開かれないだろう。

米国の勇者たちはすでに目覚ましい成果をあげて私の期待に応えてくれた。日本の勇者たちが新たなる足跡をわが領土に残すことを祈る。

いかに長く苦しい旅であろうと，私はそなたがそれをやり遂げてくれるものと信じて待つ。

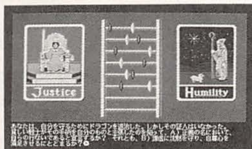
ウルティマ・シリーズ作者
ロード・ブリティッシュ

Lord British
also known as
Richard Garriott

「Ultima」について

ファンタジー・ロールプレイング・ゲーム「ウルティマ」は，1980年に「ウルティマI」が発売されて以来，そのストーリーの深遠さとゲームシステムの斬新さで，つねに世界のゲームをリードしてきました。





創造された，ファンタジーな世界を舞台に繰り広げられる冒険物語。ところどころに散在する町や城，そして複雑なダンジョン。町の人々から情報を集め，謎を解いていくゲーム進行，モンスターをたおして経験値を蓄積するシステムなどが採用されており，現在数多く見られるロールプレイング・ゲームの大多数が，この「ウルティマ」シリーズのシステムからヒントを得て，制作されているといっても過言ではありません。

Ultimaグッズ・プレゼント

ウルティマ・オリジナル・グッズが当たる！
〜〜〜"Ultimaキャンペーン"実施！

キャンペーン期間中，"ウルティマⅣ"をお買いあげの方の中から，抽選で600名に「Ultimaロゴ入り特製リスト・ウォッチ」または「Ultimaロゴ入り特製ステーショナリー・セット」を差しあげます。

マニュアル下の⊿マークを切り取り，パッケージに同封されたアンケートハガキに貼ってお送りください。

賞品：抽選で200名様にウルティマロゴ入り特製リストウォッチ
抽選で400名様にウルティマロゴ入り特製ステーショナリー・セット

発表：発送をもってかえさせていただきます。

期間：7月18日～8月31日当日の消印有効

対象商品：ポニカ　ウルティマⅣ全機種

7/18発売機種一覧

●PC－9801シリーズ
5″ 2HD　2枚組　9,800円
5″ 2DD　3枚組　9,800円
3.5″ 2HD　2枚組　11,800円
●PC－8801mkIISRシリーズ
5″ 2D　5枚組　9,800円
●X1 turboシリーズ
5″ 2D　4枚組　9,800円
●FM7/77シリーズ
5″ 2D　5枚組　9,800円
3.5″ 2D　5枚組　11,800円

パッケージの内容物
★フロッピーディスク
★魔術の書
★歴史の書
★取扱説明書
★金属製アンク
★布製マップ

夢工場'87にULTIMAブースが登場

この夏，PONYから発売されるULTIMAを，夢工場に来場された方に一早く体験していただこうというねらいのもとに作られたブースです。

PONYでは，夢工場の開催と同時(7/18)にパソコンソフト「ULTIMA Ⅳ」を，PC－9801(5″2HD，5″2DD，3.5″2HD)，PC－8801SR(5″2D)，X－1(5″2D)，FM－7(5″2D，3.5″2D)で市販しこれを展示デモしようというわけ。また，ファミコン版に関しては，「ULTIMA」の発売前に実際にプレーできるという，うれしいブース。

ブースの外観はというと，あのロードブリティッシュ城をイメージしたものなんです。

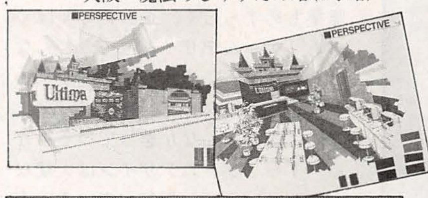
みなさんは，まず入口でファミコン版のキャラクターの挨拶をうけます。それぞれの職業をもった個性的なキャラクター4人とビデオで御対面となります。

さて，いよいよ中に入っていきましょう。お城の中に通路が続いています。そこには牢屋があったり，占い師の部屋があったり，という具合にULTIMAのお城をイメージさせてくれます。

そのような通路をずっと進んでいくと，中庭にでてきました。ここで，みなさんに実際にULTIMAを楽しんでいただくわけです。

パソコン各機種と，ファミコンを約30台並べておりますので，自由に遊んでください。

場所：スーパーゲームZ内
東京＝魔法のランプ館（東館）
大阪＝魔法のじゅうたん館(5号館)



夢工場'87 開催日時
7/18(土)～8/30(日)

会場
東京:晴海国際見本市会場(東・南・B・C館)
大阪:南港新国際見本市会場(インテックス大阪)

入場料
当日券：大人(高校生以上) 3,000円
小人(小・中学生)　2,500円
前売券：当日券の500円引き

PONYCA LAND 只今，会員募集中！

ポニカランドでは，只今，会員募集中。入会すると，プレゼントやイベント大会等，楽しい特典がいっぱい。さらに，毎回，最新ゲーム情報や話題作の特集などなど，役立つ情報をメタンコつめこんだ元気な会員マガジン「ポニカランド」を隔月で発行！　こりゃ，もう入会するっきゃないゾ！

●**入会方法**
住所(〒)・氏名・年令・学年(職業)・電話番号を記入のうえ，切手600円分(1年分のポニカランド購読料)をそえて下記の宛先までお送りください。

●**宛先**
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング3F
(株)ポニー　ポニカ事業部
ポニカランド係

RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3−11
(営業所)TEL03-483-8666

山口祐平のゲームデザインNOW

連載1



みんな元気かい，今月は，僕がゲームデザインについて，ちょっと書こうと思います。ま，ゲームデザインといっても，これほどあいまいな職業もめずらしく，正直いってぼくらも「ゲームデザインって，どんなことをするんですか？」と聞かれると，答えに窮することがおおいんだ。でも，僕はみんなが思っているよりも，ずっとゲームデザインは大変なものだということを知っている。今までは，プログラマがデザインを兼ねていることが多かったけど，今後は部門別に分かれて行くことが，はっきりしているんだ。現に僕の会社がそうだし，もうゲーム自体，個人の能力をはるかにうわまわる，高度なものになってきていると思う。

じゃ，デザイナーは，その中で何をするんだろう。いくらなんでも，今度のゲームは，剣と魔法のロールプレイングにしよう！とだけ言って，あとは他人にまかせてしまう・・・。そんな仕事だとは，みんなも思っちゃいないだろう。

もう，はっきり言っちゃいます。ゲームデザイナーは，監督なんです。そう，カントク，それに脚本もはいるかな，プログラマは，大道具，小道具，特殊効果，そうSFXをつかさどるし，グラフィクデザイナーは，美術，カメラ・・・。

ゲーム作りは，以上のように，驚くほど映画の制作に似ています。よく映画にあるでしょう。ストーリーはいいんだけど，効果がいまいちだとか，すごいSFXなのに，話がつまんないとか，いろいろ。ゲームでも，まったく同じことがいえるんだ。デザイナーが先走っちゃってるソフトは，プログラムを犠牲にしていることが多いから，かったるいソフトになってるし，プログラムが優先されているものは，テクニックよがりになっている。映画も，ゲームもバランスだと思う。そこでゲームの立案者であるデザイナーは，当然，他のスタッフの，まとめ役にならざるをえない。それが監督というゆえんです。でも監督が，一番えらいと言うわけではなく，どちらかというと，調製役といったほうがいいかな。

ゲームデザインは，作りはじめのころは，かなりあいまいだし，それに対してプログラムは理論的に組み立てられる。この，あい入れない二つのものを，うまく融合できてこそ，1人前のデザイナーだし，プログラマだと思います。

実際のデザインの方法は，いずれ書く予定だから今は省くけど，これから先，自分はゲームデザイナーになろう！と思っている人がいたら，次の事だけは，肝に命じていたほうがいいと思う。

それは，ひとりよがりのソフトをつくるな，ということです。僕らの作っているゲームのむこうには，何万人，何十万人ものユーザーがいることを，決して忘れてはいけません。まだ日本のゲームの世界は，小説のように作家にユーザーが付いていくまで至っていないからです。でも，ユーザーにおもねったソフトを作れなんて，言ってませんよ。

最近よく言われるよね。○×ソフトがはやったから，今度は，○×流で行こうという，あんちょくな考えがまかり通っているって。たしかに，メーカーは利益を上げなければならないんだけど，それでも，少しでもみんながおもしろいソフトを，と考えていることも確かなんだ。

ゲームデザイナーは，ユーザーの親身になってゲームを考え，なおかつ自分自身を表現しなければなりません。ああ，あの人のソフトは一目見ればわかる！こんなふうに，言われなければならないと思います。でも悪い方に言われるのは，こまるけど・・・。

そしてソフトハウスが，その会社のブランドイメージとして，統一されたソフトをだせる日が，近い将来くると思います。その日まで，僕はエンタテイナーに徹したゲームデザインを続けるつもりです。

今，ゲーム界は，プログラマもデザイナーも不足しています。それは，登龍門となるコンテストが，すたれてしまったことも一因なんだけど，多くは，求人よりも需要が急激に増えていることが，最大の要因です。また，デザイナーにかぎって言えば，仕事自体，世間に知られていないためだと思います。

僕は，今後もどんどんゲームデザインについて書かせてもらうつもりです。そして，1人でも多く，デザイナーになる人を発見していきたいと思っています。

何々，それじゃ，ライバルが増えるじゃないかって？いやいや，まだ，負ける気なんかさらさらないから，それに僕にしたって，まだめざすべき目標はたくさんあるし，下からせっつかれれば，もっとがんばろう，なんて思っちゃうじゃないか。

てなわけで，今回はもう終わりなんだけど，本気で思っているよ，ライバルの出現を。もし，ゲームデザインのしかたを知りたかったら，教えてあげるから，どんどんかかってきなさい。ぼくは負けない！。では・・・。

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています。

SONY NEW SOFT INFORMATION

漢読百科 英単語チェッカー

適用機種：MSX2（漢字ROM必要）2DD
価格：7,800円

「本＋フロッピー」により，効果的に楽しみながら学習ができる新しいタイプのソフト！

漢読百科・英単語チェッカーは，ソニーHI事業部の3人の女性担当者によって作られました。

今回は，制作上の苦労話などを広報担当の雨宮さんから，企画の鈴木さん，制作の池永さんに座談会形式でインタビューしてもらいました。

雨宮：漢読百科に続いてようやく英単語チェッカーも発売。皆さんお疲れさま。

池永：ずいぶん長い道のりでした。結局企画をスタートしてから1年以上ですものね。

鈴木：はじめはもっと早く進むはずだったんだけど思わぬハプニングが起きたりするのよね。

池永：そう。とくに，デキあがってからあとがまた大変。データがまちがっていないかどうかチェックするのに，ものすごい時間を費やしてしまって……。

雨宮：たしか，漢読百科のチェックは課全員が手伝ってやっていたでしょう。

池永：あれは皆にすごく感謝してるの。手わけしてやってもらって，とても助かったわ。

鈴木：そうそう。私も「難読語」のところをチェックしたけど，むずかしくて，データがあっているのかどうか，いちいち辞書で調べないとわからなくて……。（笑）

雨宮：私はどちらのソフトも画面のイラストが好き。いかにもコンピュータの画面という感じがしなくて，人間味があるの。

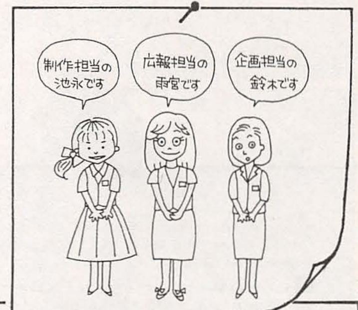
鈴木：漢読百科の百人一首のところなんてなかなかシブイのよね。

雨宮：ところで，この二つのソフトのおすすめ利用法をお2人からどうぞ。

鈴木：漢読百科は，社内でもおじさん達に評判がよかったので，おうちでもお父さんが夢中になってしまうかも。勉強というより，クイズを解く気分で楽しんでほしいですね。

池永：英単語チェッカーは，家で，1人ひたすら勉強するのもいいけれど，塾などの先生がみんなで英単語を勉強するときに使ってもらえるといいですね。

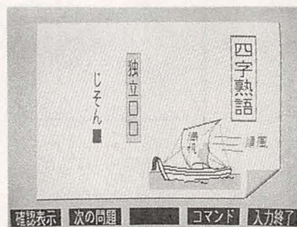
一同：よろしくお願いしまーす◆



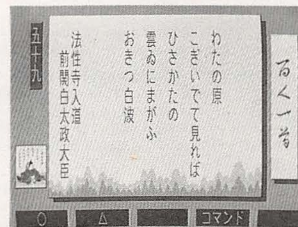
漢読百科



◀9，000語の熟語を収録。家族みんなで楽しめます



◀パソコンを使うと漢字の読みもラクラク覚えられそう

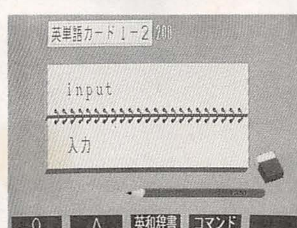


◀お父さんも，お母さんも，おばあちゃんも，おじいちゃんも，皆で楽しめる百人一首。クイズ気分で競争しよう

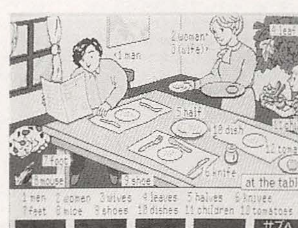
英単語チェッカー



◀"でる順中学英単語1，700"に準拠。これをマスターすれば高校入試もバッチリ！



◀味けない英単語カードも，こうなると楽しくなるネ

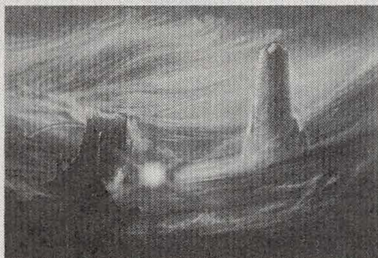


◀疲れたときは絵で見る学習で気分転換！楽しみながら英単語をマスターしよう

日本ファルコム　これがYs(イース)のライナー・ノーツだ！

●このライナー・ノーツはイースのパッケージ・ソフトに付いてきます。





Liner Notes



RPG(ロールプレイングゲーム)を解き終えて、画面に浮かんでいる"The End"という文字を眺めている時に胸を過る想いには、大きく分けて2種類ある。

ひとつが、ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感、そしてもうひとつが、ゲームという媒体を通して、製作者サイドから送られてきたメッセージに対する、いわゆる"感動"と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額をはたいてソフトを購入し、プレイしている以上、そのゲームを解き終えた時に前者の想いを感じるのは当然のことなのだが、後者のような感慨をもたらしてくれる作品となると、これは極めて少ない。

その点、「イース」は、最大級に近い"感動"をもって、ゲームを解き終えた後進プレイヤーを暖かく出迎えてくれる。

もっとも、感動と言っても、アッと驚くどんでん返しのたぐいとは、ひと味違う。「イース」で得られる感動とは、ひとつの冒険が終わったことに対する純粋な余韻であり、映画で言えば、「インディー・ジョーンズ」や「ロマンシングストーン」といった冒険活劇的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

このゲームのタイトル、「イース」は、フランスの人々の間に伝説として伝わる架空の町の名称である。

西暦4世紀、強固なダムによって海から守られていた「イース」は栄華を極めていたが、旅人に誘惑された王の娘がダムの門を開けてしまい、その町は一夜のうちに水没してしまったと、いくつかの書物に記されている。

このゲームの舞台となる「イース」が、その伝説上の町と果たして同一のものなのかどうか、僕にもわからないが、昔から神秘的な作品を作らせたら右に出るソフトハウスはないと言われている日本ファルコムだけに、ゲームとしての料理の仕方は、流石という言葉を使わずして表現のしようがない。

ディスクをブートさせると、いかにも手の込んでいることがわかるタイトル画面が、フワッとディスプレイ上に浮かび上がる。哀愁と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し、プレイヤーをいつまでもそこに引き止めようとするのだが、ゲームをプレイしたいという刹那的感情で、僕は別れのリターンキーを押す。

すると、今度は一転して明るい画面と軽快なBGMの町の場面となる。そこで、町の住人達と会話を繰り返していくうちに、僕の心はいつしか「イース」の町へ、アドル・クリスティンの元へと感情移入している。

その後は、もう製作者サイドの思うがまま。僕はアドルその人となり、「イース」の世界を駆け巡り、モンスターと戦い、アイテムを拾い集め、フィーナとダルク・ファクトを追い求めているのだ。

ある時は、廃坑の暗闇の中で、暗闇に潜んでいるモンスター達に怯えながら、またある時は、塔の回廊を意気揚々と進みながら……

そうしたゲーム展開の中で、ともすればダラダラとしてしまいがちな長編ストーリーを、ピシッと引き締めているのが、要所要所に配置された6種類＋1のデカキャラだ。そもそも、この"デカキャラ"という言葉は、同社の「ザナドゥ」で用いられて以来、業界内で頻繁に使われているようになった隠語なのだが、「イース」のデカキャラは「ザナドゥ」のそれとは違って、それぞれが個性的な攻撃方法・弱点を有している。

分裂しては合体するヴァジュリオン、オプション(?)を振り回しながら2匹で攻めてくるヨグレクレス＆オムルガンなどを初めて見た時には、プレイヤーは必ずや驚愕するに違いない。

確かに、このデカキャラ軍団は、今までのゲームと比較すると、かなり強い部類に入る。RPG以外は苦手だという人にとっては、少々厳しい関門となるかもしれないが、反復練習すれば、倒すのは不可能なことではない。むしろ、デカキャラを倒した後、F4キー(SAVEのキー)を押す時に、また一歩ゲームが進んだという喜びを覚えるのは、僕だけではないはずだ。慣れてくると、デカキャラのいる場所を見つけるのが、砂漠でオアシスを見つける時のような快感にさえなってくる。

さらに、この「イース」を語る上で忘れてはならないのが、その音楽性の高さだ。最近、ゲームのBGMにも世間の脚光が当たりはじめ、レコードショップに「ゲームミュージック」という新しい棚が目立つようになってきたが、ゲームセンターのゲーム、いわゆるビデオゲームと、パソコンゲームとの間には、ハードの性能の差もあって、まだまだ大きな開きがあると考えられていた。

ところが、この「イース」によって、その考えは根本から覆されそうだと言っても過言ではないだろう。88のFM音源の限界まで駆使している感さえある素晴らしいミュージックが、場面や状況が変化するごとに、惜しげもなく次々と奏でられていくのだ。

映画において音楽が非常に重要な要素を占めるのは、みなさん先刻ご承知だと思うが、今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを擁しながら、「イース」では、候補曲50曲の中から最終的に15曲にまで絞り込んだというから驚きだ。もしも「イース」が、BGMも何もない作品だったら、そのゲームとしてのおもしろさがどれだけ減じたか、みなさんにもおわかりいただけるだろう。

今ゲームソフトは、それまでの玩具的イメージを脱して、ひとつの文化創造物へと大きな飛躍を遂げようとしている。単なるゲームではなく、そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。

こうした状況下で、「イース」が生まれた。プログラム、グラフィック、シナリオ、ミュージック、その他様々な要素が美しい協和音を奏でることによって、「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分のパソコンでプレイしているみなさんも、きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを肌で感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たなる時代へ向けて、RPGというジャンルを背負って立つ旗手的存在なのである。

「イース」は、僕にとっても非常に思い出深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの完成記念パーティーにもお招きに預って、ソフトの制作過程というのを目の当たりに見せていただいた。

最後に、そうした貴重な経験や、今回のパソコンソフト史上初とも言えるライナー・ノーツの場を提供して下さった日本ファルコムの加藤社長、井上部長、プログラマーの橋本氏、その他多勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を持って、この原稿を締めくくらせていただくとしよう。

87年6月8日
ゲーム評論家　山下 章

★著者略歴
本名：山下 章（やました あきら）

1964年6月22日、東京都大田区に生まれる。

私立久我山幼稚園、大田区立久原小学校、[illegible]市立[illegible]中学校、私立開成高校を経て、現在一橋大学商学部在学中。

1985年1月13日には、フジテレビ「クイズ／ドレミファ・ドン！」で優勝。さらに2月11日には、同番組のグランドチャンピオン大会で史上最高得点を獲得、見事に第8代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ!!アドベンチャー・ゲーム」、85年2月より始まった「山下章のレスキュー!!アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ、現在では、執筆業に励みつつ、TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる。パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ!!パソコン・AVG&RPG」（電波新聞社）などがある。

Falcom

お待たせ！X1版Ys 7月発売決定！

KGD INFORMATION GIRL

新作ソフト「サイキックウォー」発売中でーす!!

A・S・A・K・O

山下麻子

新作ソフトが発売されて、ホッとひと息のKGDソフト、でもインフォメーションガールあさ子ちゃんの仕事はこれからが本番!! 問い合わせや、質問に飛びまわってます。

はーい、あなたのあさ子よ、みんなオゲンコ? 先月号の「覇邪の封印」メガロム版発売記念・KGDバッヂプレゼントにたくさんの御応募ほんとにありがとう。すっごいたくさんの応募に大かんげき! あさ子びっくりしちゃった。MSXユーザーではないというキミのためにも、またいろんなおもしろい企画を用意しているから楽しみにネ♥

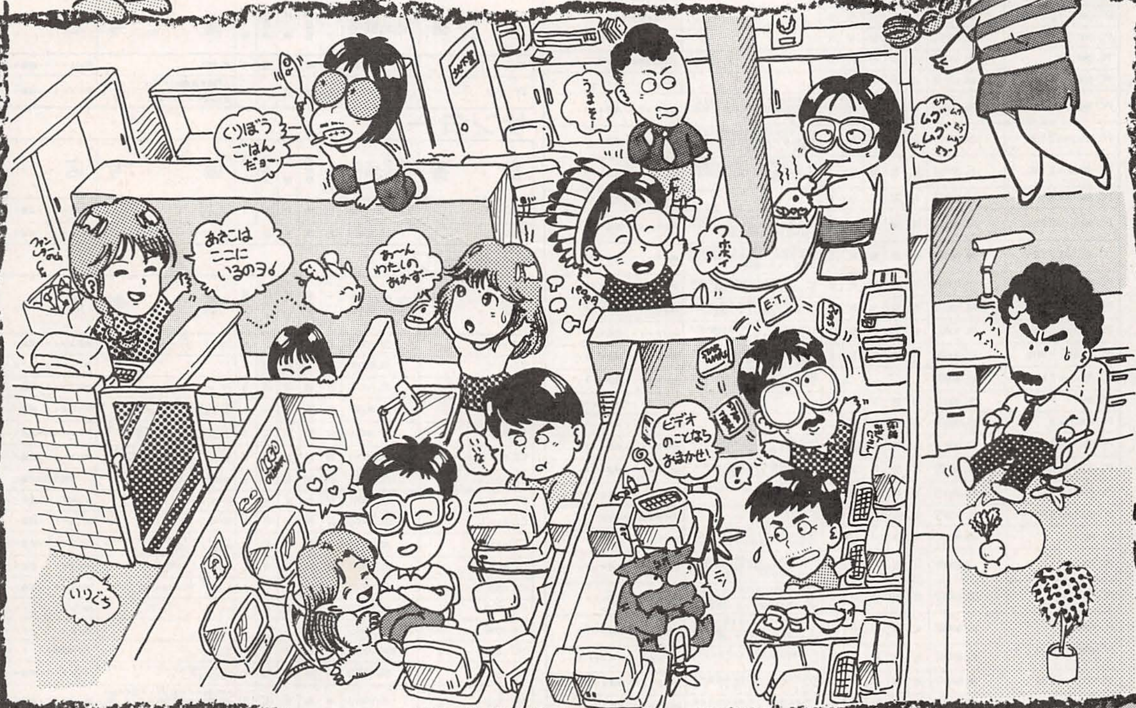
さて、今月はKGDの新作「サイキックウォー」の移植情報でーす。PC−88SR版はもう発売されて2週間たってるけど、PC−88mkIIとPC−98版はあと1ヶ月くらいで発売になります。X1、FM、MSXは現在プログラマーが不眠不休で移植中なので発売を楽しみにしていてネ。

もうひとつのお知らせは、KGDソフトの移植スタッフの募集についてです。PC−88用のゲームプログラムをX1シリーズやMSXに移植できる方、一度お電話下さい。

新作ソフト発売で、このところあさ子は大忙しなの。お問い合わせのお電話にもゆっくりお話ししてられないんです。ほんとにゴメンなさいネ。　じゃ、また来月までバイビー♥







お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト　〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

■パソコン情報センター：〒158 東京都渋谷区神南一－一－五 ☎〇三－四六二－二二九四

■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂二－三－二 ☎〇三－四六三－四五〇一

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 (編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801UV2	215,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VX2	302,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VM21	273,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801UV21	219,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VF2	148,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801F2	140,000円	有	有	無	有	4		九十九電機ニューセンター店
PC-9801U2	99,800円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801	48,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801MH	139,000円	有	有	有	有	5	最新PC88シリーズ5インチ2HD(2D可)FDD2基内蔵FM音源ボード内蔵新品同様	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	129,000円	有	有	有	有	4	5インチ2HD(2D可)FDD2基内蔵超人気品極上FM音源内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	124,000円	有	無	有	有	3	5インチ2HD(2D可)FDD2基内蔵超人気品FM音源内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	110,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-8801mkⅡFR30	104,000円	有	無	有	有	3	超人気5インチ2DタイプFDD2基内蔵FM音源ボード内蔵極上品7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡFR30	99,800円	有	無	無	有	3	超人気品5インチ2DタイプFDD2基内蔵FM音源ボード内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡM30	78,000円	有	無	有	有	4	5インチ2DタイプFDD2基内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡM30	74,800円	有	無	有	有	3	5インチ2DタイプFDD2基内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡM20	58,000円	有	無	有	有	3	5インチ2DタイプFDD1基内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡM10	52,000円	有	無	有	有	4	漢字ROM内蔵極上品7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡM10	49,800円					3	漢字ROM内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801	28,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡ	15,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8001mkⅡSR	13,800円	有	無	有	有	4	FM音源ボード内蔵超お買得品7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡ	12,800円	有	無	有	有	4	入門者に最適早いもの勝ち7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡ	11,800円	有	無	有	有	3	入門者に最適7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡSR	11,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-8001	10,800円	有	無	有	有	4	32K超人気ベストセラー機N-BASIC 7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001	9,800円	有	無	有	有	3	超ベストセラー機N-BASIC搭載ですのでBASICの勉強に最適です7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-6601SR	39,900円	有	無	有	有	4	3.5インチFDD1基内蔵リモコンキーボードスーパーインポーズ機能7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-6601SR	39,800円	有	無	無	有	4	3.5インチFDD1基内蔵リモコンキーボードスーパーインポーズ機能7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡSRドライブセット	29,800円	有	有	無	有	4	PC-6031SR(3.5インチ1ドライブ)付。	九十九電機ニューセンター店
PC-6001mkⅡSR	16,800円	有	無	有	有	4	新品同様に近い入門者に最適音声合成でパソコンがしゃべる!!	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡ	13,500円	有	無	無	有	3	入門者に最適ゲームから勉強などに幅広く使えます	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001mkⅡ	12,800円	有	無	有	有	3	入門者に最適特価品のためお早めに!	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001	6,400円	有	無	有	有	3	とにかく安い早いもの勝ち	㈱日本マイコン流通センター
PC-6001	5,800円	有	無	無	有	3	とにかく安い早いもの勝ち	㈱日本マイコン流通センター
PC-100/30	98,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-100/20	78,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HC-20	50,000円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-7	6,800円	有	有	有	有	4	8K MSX	㈱日本マイコン流通センター
FP-1100	12,800円	有	無	有	有	3	入門者に最適640×200ドットフルカラー対応のパソコンです7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PHC-27	19,000円	有	無	有	有	3	64K MSX7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PHC-30	14,800円	有	無	有	有	3	16K MSXレコーダ付	㈱日本マイコン流通センター

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-811CE	29,800円	有	有	有	有	5	XIFモデル10レコーダ内蔵新品同様	㈱日本マイコン流通センター
CZ-811C	26,800円	有	有	有	有	5		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-801C	21,000円	有	無	有	有	3	XICレコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-850C	29,800円	有	無	有	有	4	XIターボ10レコーダ内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
CZ-820C	27,800円	有	無	無	有	3	XIGモデル10レコーダ内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
CZ-804C	26,800円	有	無	有	有	3	XICKレコーダ内蔵漢字ROM内蔵7月24日～8月2日フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
CZ-850CE	25,800円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付	ノバ情報機器株式会社
CZ-811CR	24,800円	有	有	有	有	3	XIFモデル10レコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-811CE	24,800円	有	有	有	有	4	XIFモデル10レコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-803C	22,000円	有	有	有	有	3	XICSレコーダ内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
CZ-803C	22,000円	有	無	有	有	4	XICsレコーダ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-802C	22,000円	有	無	有	有	3	XID3インチFDD1基内蔵	㈱日本マイコン流通センター
CZ-811C	22,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-803C	20,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-2531	138,000円	有	有	有	有			九十九電機ニューセンター店
MZ-2521	85,000円	有	無	有	有	4	スーパーMZモデル30, 3.5インチFDD2基内蔵	㈱日本マイコン流通センター
MZ-5521	75,000円	有	無	有	有	3	MZ5500モデル30 5インチFDD2基内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2511	69,800円	有	無	有	有	3	MZ2500モデル20 7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

MZ-1500	25,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-731	18,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-2200	18,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-721	12,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-F500	49,800円	有	無	有	有	4	MSX2 3.5インチFDD内蔵スーパーインポーズ機能	㈱日本マイコン流通センター
HB-201	18,000円	有	無	有	有	4	64K MSX7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
HB-75	16,800円	有	無	有	有	3	64K MSX7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
HB-10	12,800円	有	無	有	有	3	16K MSX7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
HB-55	10,800円	有	無	有	有	3	16K MSX	㈱日本マイコン流通センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HX-20	16,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
HX-10DPN	12,800円	有	無	有	有	3	64K MSXアナログRGB出力のみ	㈱日本マイコン流通センター

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-H2	18,000円	有	有	有	有	4	64K MSX	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-16βFD	168,000円	有	無	有	有	3	ビジネスパソコンお買得品ですお早めに	㈱日本マイコン流通センター
FM-16βSD	148,000円	有	無	有	有	4	ビジネスに最適ハイスピード処理対応	㈱日本マイコン流通センター
FM-77L4	89,000円	有	有	有	有	5		九十九電機ニューセンター店
FM-X	12,800円	有	無	有	有	3	16K MSX RGB8ピン出力つき7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
FM-7	9,800円	有	無	有	有	4	ベストセラー機数に限りがありますお早めに!	㈱日本マイコン流通センター
FM-7	9,800円	有	無	有	有	3	ベストセラー機7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	8,900円	有	有	有	有	4	7月24日～8月2日のフェア期間のみの大特価ですお見のがしなく	㈱日本マイコン流通センター
MB25250	58,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CF2000	9,800円	有	無	有	有	3	16K MSX	㈱日本マイコン流通センター
FS1300	14,800円	有	無	有	有	4	MSX 64K	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD651	58,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-855D	68,000円	有	無	有	有	4	XIシリーズXIターボシリーズ用4000文字2000文字対応ディスプレイTVモニター	㈱日本マイコン流通センター
CZ-800DR	35,000円	無	有	無	無	3		九十九電機ニューセンター店
CZ-850D	29,800円	無	無	無	有	3	XIターボ10レコーダ内蔵7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8031-2W	49,800円	有	無	無	有	3	5インチ2DタイプFDD2基PC8801,8001mkII等に対応7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-8032-IW	12,000円	無	無	無	有	3	5インチ1Dディスクユニット増設専用7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-80S31	48,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-80S31	56,800円	有	無	有	有	4	5インチ2DタイプFDD PCシリーズ対応7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

アイテム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DISK-80	25,500円	無	無	有	有	3	PC-88用当社保証書を添付	ノバ情報機器株式会社

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TF10PC	49,800円	有	無	有	有	3	PCシリーズ用5インチ2DFDD2基	㈱日本マイコン流通センター
TF-20PC	49,800円	有	無	有	有	3	PCシリーズ用5インチ2Dタイプフロッピーディスクユニット	㈱日本マイコン流通センター
TF-10	25,000円	無	無	有	有	4	PC-88用当社保証書を添付	ノバ情報機器株式会社

関東電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
K-305PC	45,800円	有	無	有	有	3	PCシリーズ用5インチ2DタイプFDD2基	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD550PC	48,000円	有	無	有	有	3	PCシリーズ用5インチ2Dタイプフロッピーディスクユニット	㈱日本マイコン流通センター

工人舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KD290PC	49,800円	有	無	有	無	3	PCシリーズ用5インチ2DタイプFDD2基	㈱日本マイコン流通センター

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR101T	42,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-PR401	18,000円	有	無	有	有	3	サーマルプリンターPCシリーズMSX等に最適7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR103	16,800円	有	無	有	有	4	8ピンドットプリンターコンパクト設計7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR401	15,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-PR8826	35,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8822	35,800円	有	無	有	有	4	18ピンヘッド漢字プリンターPCシリーズ対応7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
UP-130K(標準機)	48,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
HI-40	45,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
P-80K	40,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
SP-80	30,000円	有	有	有	有		ROMカートリッジ、ケーブル付	九十九電機ニューセンター店
PI-40R	20,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
MP-80III F/T	16,800円	有	無	有	有	3	8ピンプリンターPC・FMシリーズ等に対応	㈱日本マイコン流通センター
P-40S	15,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
MP-80III FT	9,800円	有	無	有	有	4	当社保証書を添付	ノバ情報機器株式会社
MP-80III	9,800円	有	無	有	有	4	当社保証書を添付	ノバ情報機器株式会社

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PRN-C41	21,800円	有	有	有	有	4	MSX用プロッタープリンター7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-500F	13,500円	有	無	有	有	4	FM用8ピンドットプリンター	㈱日本マイコン流通センター
GP-250F	12,800円	無	無	有	有	3	PC・FMシリーズ用ドットプリンター7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

ヤマハ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PN-01	24,800円	有	無	無	有	3	MSX用プリンターケーブル付7月24日～8月2日激安フェアー開催	㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JW-P10	19,800円	有	無	有	有	3	24ドットワープロ人気品ですお早めに	㈱日本マイコン流通センター
JW-P30	19,800円	有	無	有	有	3	人気ワープロ24ピンプリンター内蔵	㈱日本マイコン流通センター
JW-R10	18,000円	有	無	有	有	4		㈱パシフィックコンピュータバンク

富士通

■パシフィックコンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷一-六-八 井上ビル ☎〇三-七九七-一二二一

■九十九電機ニューセンター店：〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱一三五号 ☎〇三-二五一-〇九八七

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
オアシスライトK	24,800円	有	無	有	有	4	24ピンプリンター内蔵人気ワープロ	㈱日本マイコン流通センター

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-200	18,000円	有	無	有	有	4		㈱パシフィックコンピュータバンク
WD-50B	15,800円	有	無	有	有	3	とにかくワープロの欲しい人1台限り	㈱日本マイコン流通センター

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ロードランナーⅢ	35,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
スパルタンX	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ロードランナーⅡ	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
トロピカルエンジェル	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
テンヤードファイト	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

アルバ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
リアル麻雀	15,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
将棋	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
激走	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
サイドアーム	60,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
魔界村	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	20,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
エグゼドエグゼス	20,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ポンポコ	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
グラディウス	70,000円	有	無	無	有	3	専用電源付	㈱キョーワインターナショナル
Mr. 五右衛門	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ロードファイター	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ハイパーオリンピック	15,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ハスラー	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
スクランブル	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エクセリオン	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

セガ・エンタープライゼス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ファンタジーゾーン	70,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ワンダーボーイ	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

フリッキー	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
アッポー	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
バブルボブル	70,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
アルカノイド	58,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
ピンポンキング	20,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
影の伝説	25,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
リターンオブインベーダー	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
飛竜の拳	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
チャイニーズヒーロー	15,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
イスパイアル	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

UPL

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
忍者くん	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
B-ウィング	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ハンバーガー	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

テクノス・ジャパン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
熱血硬派くにお君	55,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	30,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ワールドカップ	100,000円	有	無	無	有	3	操作パネル付	㈱キョーワインターナショナル
アルゴスの戦士	50,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ピンボールアクション	40,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ギャプラス	20,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ギャラガ	10,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
パックマン	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
ギャラクシアン	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

日本物産

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マグマックス	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Mr. DoVSユニコーン	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
Mr. Do'sワイルドライド	12,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル
Mr. Do	8,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

SNK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ザ・タンク	15,000円	有	無	無	無	3		㈱キョーワインターナショナル

■NOVA情報機器：〒105 東京都港区西新橋一-一九-六 桔梗備前ビル四〇四 ☎〇三-五九一-八七六一
■キョーワインターナショナル：〒141 東京都目黒区下目黒三-六-五 ☎〇三-七九三-二八七一

全国 dp マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA　SHOP　PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南1条西2丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511
★藤丸羅針盤：滝川市栄町2-3 ☎0125-22-2403

《青　森　県》

★電巧堂チェーン・八戸本店DaC：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーン青森本店DaC：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店DaC：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★電巧堂チェーン十和田とうてつ駅前店：十和田市東一番町7-82 ☎0176-24-0255
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店DaC：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市肴町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店DaC：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパス店DaC：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンDaC仙台東口店：仙台市東七番丁125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店DaC：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城店DaC：多賀城市下馬4-1-28 ☎022-365-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎0229-23-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-4-18 ☎022-271-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器秋田店：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向15-3 ☎0188-64-3061
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎0187-63-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩渕下46 ☎0184-24-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップエレクトロ：天童市老野森2-9-4 ☎0236-54-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 七日町パーキングプラザ ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5-53 ☎0233-23-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・咲田：郡山市咲田1-27-7 ☎0249-34-8778
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1 コルニエツタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平4町目22-12 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市竹林町503-1 ☎0286-22-9811
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド21高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21前橋店：前橋市表町1-1-14 ☎0272-21-2721
★両毛OAサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432
★パソコンランド21太田店：太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276-45-0721

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》

★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318

本誌7月号及びそれ以前に掲載された全国dpマイコンソフト取扱店一覧の上新電機すいた店の住所電話番号は誤りでした。「吹田市高浜町4—41 ☎06—381—7327」と訂正します。読者並びに関係者の方々に御迷惑をお掛けしたことをお詫びいたします。電波新聞社

★ラオックス稲毛海岸店：千葉市高洲3-20-26 ☎0472-78-7121
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東　京　都》

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル ☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21 ☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)7号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7 ☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4 ☎03-255-4911
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神　奈　川　県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ウェーブ・アイ本店：藤沢市湘南台1-10-1 ☎0466-43-1771
★ウェーブ・アイ三ツ境店：横浜市瀬谷区三ツ境2-19 ☎045-363-7044
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市緑町2-12-7 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎025-245-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎025-243-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎025-243-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白板2-4-21 ☎0263-36-2266
★エレトピアスウイング：茅野市玉川4250-1 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★すてっぷカサイ：諏訪郡下諏訪町御田町3156 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルパⅡ.：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J＆P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201

★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三 重 県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋 賀 県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京 都 府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777

《大 阪 府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市菅野1-8-29 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-634-1511
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★マイコンショップＣＳＫ：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-634-2111
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-634-1191
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4-41 ☎06-381-7327
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-7-2 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-2038
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6-1-12 ☎0722-57-4303
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵 庫 県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632

★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171

《奈 良 県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町491 ☎0742-26-2003
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★ニノミヤムセン西奈良店：奈良市押熊町780-1 ☎0742-45-2038
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★J＆P和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441

《島 根 県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★MISA：邑智郡石見町矢上 ☎08559-5-1365

《岡 山 県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★ダイイチヨシイー番街店：岡山市駅元町1番街地下5号 ☎0862-32-0813
★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広 島 県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581
★ダイイチ本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★マイコンショップYET：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉パソコン館：呉市中通3-4-3 ☎0823-21-1221
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスA1：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086
★ファミコンショッププラザ：広島市西区三篠2-7-2 ☎082-238-9847
★G＆G：広島市安佐北区安佐町くすの木台19-16-5 ☎082-837-0893

《山 口 県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館2F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★ニシマル：宇部市上町1-2-2 ☎0836-33-4422
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22 ☎0827-21-5656
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳 島 県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香 川 県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井町2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛 媛 県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高 知 県》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福 岡 県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホ大牟田さんえい店：大牟田市新栄町8-2 さんえいS・C内3F ☎0944-55-7005
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベストマイコン西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★ダイイチナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚方上田695-1 ☎09432-3-5181
★ダイイチナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★ダイイチナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★ダイイチ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐 賀 県》

★ベストマイコン佐賀店：佐賀市中小路1-20 ☎0952-24-6281
★ZEROL：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883

★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベストマイコン長崎パソコン館：長崎市新地町1-5 ☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト四ケ町パソコン館：佐世保市下京町7-23 ☎0956-22-8660
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5411
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★ベスト電器人吉店：熊本県人吉市下林町12 ☎09662-3-5121
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大　分　県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7 ☎0986-23-4411

《鹿児島県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6 ☎0996-23-6680
★馬場電機：鹿児島市中町3-5 ☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10 ☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13 ☎0989-38-6458
★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町2-239-4 ☎0988-86-6829
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12 ☎0988-62-2857
★ベスト電器浦添店：浦添市字城間東田田2680 NYマンション1F ☎0988-76-1071

通信販売と、お店での注文方法

ゲームファンの君に贈る！

新作ソフトやキャラクター・グッズ，おもしろ本が続々登場！ その一部をご紹介します。

本誌を読んでくれている君たちはもう知っているよね！ 大人気，山下章氏のレスキューAVG&RPGをはじめ，ALL ABOUT NAMCOⅡも大人気！

キャラクター・グッズでは，ディーヴァ，アウトラン，ファンタジーゾーンの下敷が仲間入り。さらに人気ソフトのドラゴンバスターとリターン・オブ・イシターのウォレット(財布)が発売されました。キャラクター・グッズのヒット作はなんと言っても沙羅曼蛇ハイパーユニット。カッコイイ，イラストが入った2層式のペンケースが好評です。

そして，いよいよソフトでは…。お待ちかね，X1用のドラゴンバスター，注目のハード，X68000用にゼビウスが発売中です。

他には，MSXのナイザースペシャル(メガROM版)，X1，MZ－1500用の迷宮への扉，ソフィア，ナイザーと魅力のソフトがいっぱい。

君はもう手に入れたかな？ 近くのお店が売切れだったり，近くに手に入るお店がないという君たちには通信販売をおすすめします。商品を発売したらすぐに欲しい人にも，予約を承っています。

本誌とじ込みの振替用紙に商品名をはっきりと，ご記入のうえ，下記の要領でお申し込みください。

お店に取りよせてもらう場合は，右の注文書を利用すると確実です。

購読申込書

定期購読誌名 / 購読期間 / 送金額	年 号より 年間 円
書籍雑誌・ソフトテープ名	冊数 4 / 送金額 4,100円
フリガナ	トウキョウト シナガワク デンパチョウ
送付先住所	〒141 東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ	デンパ コタロウ
送付先氏名	電波 小太郎 / 03 (445)6111 / 15才 男
通信欄	トレジャーボックス(サンドイエロー) 1個 1,500円
	ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ 1枚 1,800円
	パックマン・マッピー ペーパーバック 各1枚 300円
	送料 500円 合計 4,100円

払込通知票

口座番号	東京 5 51961
金額	4100
加入者名	株式会社 電波新聞社
払込人住所氏名	(郵便番号 141) 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎
	購読者整理番号

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①本誌の愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入／③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記(希望する色やサイズをお忘れなく)。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばOK！

キャラクター・グッズの送料は，下敷5枚1組→350円，ペーパーバッグ2枚→240円，3～5枚350円，6枚以上500円です。
これ以外のグッズは，合計金額が5,000円以内の場合→350円，合計金額が5,000円を超える場合→サービスとなっています。

お店に取りよせてもらう場合は，この注文書をご利用ください。書店でも使えます。

注文書

お取あつかい店名，住所，TEL

商品名	発売元
①	(株)電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL〇三－四四五－六一一一
②	
③	
部	

注文日　月　日

注文者住所氏名

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T＆Eソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445 6111

大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801U2
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII SR
	PC-8801mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkIISR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	6,200円	ナイザー	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	4,100円	スペース ハリアー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	スペース ハリヤー	PC-6601SR
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	6,200円	ドルアーガの塔	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-1b対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ボビンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
	MZ-1500	QD	4,800円	ソフィア	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1 ※すべてXE-1b対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン'ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ホビンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ナイザー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ソフィア	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	迷宮への扉	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
X-1D ※すべてXE-1b対応	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ ※すべてXE-1b対応	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	バーニン　ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30

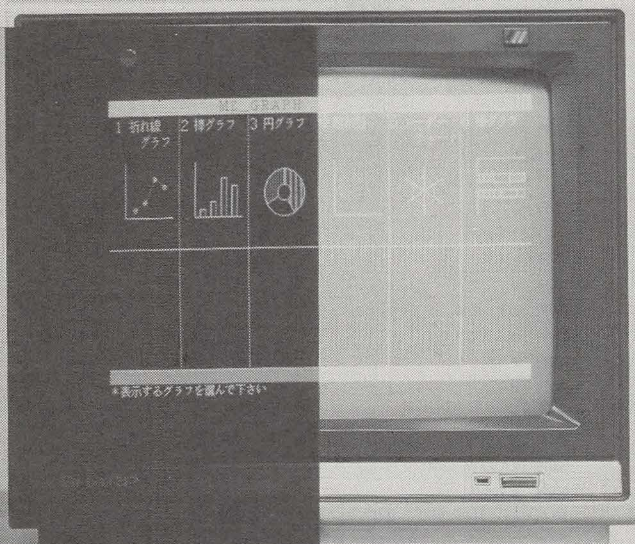
	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ホビンズ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ナイザー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ソフィア	X1F/モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	迷宮への扉	X1F/モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ドラゴンバスター	X1F/モデル20/30
X68000	X68000	FD(5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X68000	FD(5")	6,800円	ゼビウス	XE-1b対応
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
	MSX	メガROM	5,300円	ナイザースペシャル	XE-1b対応
ジョイスティック	PC-6000・X1・MSX・FM77AV・MZ-2500		3,900円	XE-1b	
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティックコントローラー	MSX・FM-77AV・MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO−1	※アタリ仕様2トリガジョイスティック対応
ニ　デ　コ	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5")	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5")	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5")	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライド	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	7,800円	ディーヴァ	
	MSX	FD(3.5")	7,800円	〃	
	X1	FD(5")	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5")	7,800円	〃	

DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店(太田市)☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●タケイ印房(小金井市)☎0423-85-3810〔神奈川県〕●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

大好評 半額キャンペーン実施中!!

テレビゲームやテレビの長時間視聴による視力低下を防ぐ!

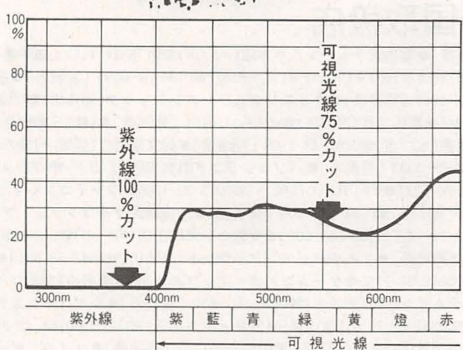


10%鮮明画像になり新登場!!

※左画面にTVフィルターFSⅡを使用。

TVフィルター FSⅡ(エフエスツー) 新発売 50%OFF

テレビゲームから目を守る



★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約75%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
★ギラギラやチラツキをおさえ、色の美しい鮮明画像
★テレビフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。

14・15型用……小売価格¥8,000→特別価格¥4,000
16・17型用……小売価格¥10,000→特別価格¥5,000
18・19型用……小売価格¥11,000→特別価格¥5,500
20・21型用……小売価格¥13,000→特別価格¥6,500

※仕様は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで
TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名( )
●住所
●氏名・年令
●電話番号

40円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15 サンクレストJ.P.M係

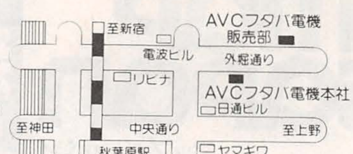
電話で
06-303-4152(よいこに)
サンクレストJ.P.M
■受付時間
平日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
23年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP
CZ-8PK2
X1派よ、プリンターは、今、買うのだ。
標準価格¥134,800
オドロキの特価¥49,800
美しい文字と多彩なモード設定で実務にキメ細かく対応。
限定品ですのでお早めに。

今すぐ もよりの電話から		
札 幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙 台 022-264-3704	大 阪 06-311-3931
新 潟 0252-75-4175	広 島 082-295-6873
	福 岡 092-481-2494

NEC PC-88VA



8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA………(¥298,000)
PC-KD862………(¥ 99,000)
組合せ合計………¥397,800

特価 ¥309,000

お支払例
㊒¥12,160＋¥10,600×35回
㊒¥11,600＋¥8,300×47回

SHARP X1 turbo Z



8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。

CZ-880C………(¥218,000)
CZ-600D………(¥129,800)
組合せ合計………¥347,800

特価 ¥2?2,000

お支払例
㊒¥11,780＋¥9,300×35回
㊒¥10,500＋¥7,300×47回

SHARP X1 turbo III パソコンテレビ



さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C………(¥168,000)
CZ-870D………(¥109,800)
組合せ合計………¥277,800

AVC特価

お支払例
㊒¥8,100＋¥6,500×35回
㊒¥7,300＋¥5,100×47回

富士通 FM77AV20



驚異の4096色、同時発色を実現。
思いの場面をフロッピーに保存も可能。

FM77AV20-2…(¥168,000)
FM-TV151………(¥89,800)
組合せ合計…(¥257,800)

特価 ¥1?8,000

お支払例
㊒¥8,820＋¥5,700×35回
㊒¥6,900＋¥4,500×47回

富士通 FM77AV40



26万色カラー表示。
天然色を超えた極彩色。名シーンをリアルタイムで凍結。

FM77AV40……(¥228,000)
FM-TV154……(¥138,000)
組合せ合計…(¥366,000)

特価 ¥2?8,000

お支払例
㊒¥11,620＋¥8,100×35回
㊒¥8,600＋¥6,400×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH (Black Type)



一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH………(¥208,000)
PC-KD862…………(¥99,800)
組合せ合計……(¥307,800)

特価 ¥240,000

お支払例
㊒¥10,600＋¥8,200×35回
㊒¥6,500＋¥6,500×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168,000	¥132,000	¥ 4,547	¥ 3,575
PC-8801MH	¥208,000	¥163,000	¥ 5,614	¥ 4,115
PC-88VA	¥298,000	¥232,000	¥ 7,991	¥ 6,283
PC-9801UV21	¥318,000	¥254,000	¥ 8,749	¥ 6,879
PC-98LT1	¥238,000	¥184,000	¥ 6,338	¥ 4,983
PC-9801VM21	¥390,000	¥299,000	¥10,299	¥ 8,098
PC-9801VX2	¥433,000	¥336,000	¥11,573	¥ 9,100
富士通				
FM77AV20-2	¥168,000	¥1?0,000	¥ 4,133	¥ 3,250
FM77AV40	¥228,000	¥1?0,000	¥ 5,511	¥ 4,333
SHARP				
X1G M30	¥118,000	¥ ?1,600	¥ 4,012×24回	
X1turbo III	¥168,000	¥1?3,000	¥ 3,892	¥ 3,060
X1turbo Z	¥218,000	¥1?1,000	¥ 5,890	¥ 4,631
Super MZ	¥159,800	¥1?5,000	¥ 4,305	¥ 3,385
Super MZ V2	¥199,800	¥1?6,000	¥ 5,373	¥ 4,225
EPSON				
PC-286M0	¥357,000	¥3?5,000	¥10,850	¥ 8,531

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-TV352	¥115,000	¥ 90,000	¥ 8,325	¥ 4,425
PC-KD861	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-KD862	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥ 3,835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108,000	¥ 84,000	¥ 7,770	¥ 4,130
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89,800	¥ 70,000	¥ 6,475	¥ 3,442
FM-TV154(AV40用)	¥138,000	¥104,000	¥ 9,620	¥ 5,113
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89,800	¥ ?6,000	¥ 5,180	¥ ——
CZ-870D(ターボ用)	¥109,800	¥ ?9,000	¥ 7,308	¥ 3,884
CZ-600D(超高解像度)	¥129,800	¥1?2,000	¥ 9,435	¥ 5,015
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89,800	¥ ?0,000	¥ 6,475	¥ 3,442

プリンター C はカラー対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201F	¥188,000	¥148,000	¥ 7,277	¥ 5,098
PC-PR201TL C	¥135,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥ 6,146	¥ 4,306
PC-PR101TL C	¥ 79,800	¥ 64,000	¥ 3,146	¥ ——
PC-PR406M	¥ 59,800	¥ 48,000	¥ 3,053×18回	
SHARP				
CZ-8PC1Ⓒ	¥ 69,800	¥ 5?,000	¥ 4,143×15回	
CZ-8PK5	¥129,000	¥1?3,000	¥ 5,064	¥ 3,548
CZ-8PK6	¥159,000	¥1?6,000	¥ 6,195	¥ 4,340
SEIKOSHA				
SL-80MK(ROM付)	¥138,000	¥ 64,800	¥ 4,882×15回	
EPSON(カートリッジ及びケーブルは別売)				
VP-85K(80桁)	¥118,000	¥ 89,000	¥ 4,376	¥ 3,066
brother				
M-1024II(MSX対応)	¥ 99,800	¥ 73,000	¥ 3,589	¥ ——
star				
AR-2410(80桁)	¥114,000	¥ 86,000	¥ 4,228	¥ 2,962
TR-24CLⒸ	¥ 69,800	¥ 50,000	¥ 3,181×18回	

PC-8801FH

(Black Typeもあります)
NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30‥(¥168,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
㊒¥9,420＋¥7,100×35回
㊒¥7,200＋¥5,600×47回

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138,000	¥103,000	¥ 5,064	¥ 3,548
WAVY23(SANYO)	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148,000	¥119,000	¥ 5,851	¥ 4,099
HB-F1 (SONY)	¥ 32,800	¥ 27,000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	¥138,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
FS-A1 (National)	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118,000	¥ 9?,000	¥ 8,510	¥ 4,523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99,800	¥ ?8,000	¥ 7,215	¥ 3,835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49,800	¥ ?8,000	¥ 3,515	¥ ——
CZ-52 (SHARP)	¥ 34,800	¥ 2?,000	現金一括払のみ	
FS-FD1 MSX用	¥ 44,800	¥ 38,000	¥ 3,515×12回	
HBD-20W MSX用	¥ 44,800	¥ 39,000	¥ 2,938×15回	

AVCフタバ電機ではこの他にもワープロ、ゲームソフト、ボード等全製品を扱っています。価格等はお問い合せ下さい。

PC-9800シリーズ PC-9801UV21

3.5"FDDの名機。
あのUV2がバージョンアップして再び登場。

PC-9801UV21……(¥318,000)
PC-KD862…………(¥99,800)
組合せ合計……(¥417,800)

超特価 ¥331,000

お支払例
㊒¥11,440＋¥11,400×35回
㊒¥12,000＋¥8,900×47回

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

高額買取り!! 即、現金にてお支払い!!

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

パソコン、周辺機器、CD、LD、ビデオ、ソフト、どこよりも高額にて買取ります。

新品 KOEI 注文No.B-51 信長の野望 大特価	新品 KOEI 注文No.B-52 三国志 大特価	新品 チャンピオンソフト 注文No.B-53 フラワーナイト 大特価
新品 マイクロキャビン 注文No.B-54 めぞん一刻 大特価	新品 グレイト 注文No.B-55 トワイライトゾーン 大特価	新品 グレイト 注文No.B-56 美しき獲物たち 大特価
新品 日本テレネット 注文No.B-57 女神転生 大特価	新品 日本テレネット 注文No.B-58 ヴァリス 大特価	新品 日本テレネット 注文No.B-59 ファイナルゾーン 大特価
新品 日本テレネット 注文No.B-60 アルバトロス 大特価	新品 チャンピオンソフト 注文No.B-61 幻夢の城 大特価	新品 チャンピオンソフト 注文No.B-62 ポップレモン 大特価
新品 チャンピオンソフト 注文No.B-63 カリフォルニアウインド 大特価	新品 マイクロキャビン 注文No.B-64 カーマイン 大特価	新品 コナミ 注文No.B-65 ガリウスの迷宮 大特価
新品 ウインキーソフト 注文No.B-66 ルーイン 大特価	新品 パスカル 注文No.B-67 脱獄(ジュエルブレイク) 大特価	新品 ゲームアーツ 注文No.B-68 ぎゅわんぶらあ自己中心派 大特価
新品 システムソフト 注文No.B-69 大戦略II 大特価	新品 マイクロキャビン 注文No.B-70 獣神ローガス 大特価	新品 マイクロキャビン 注文No.B-71 うる星やつら 大特価
新品 日本ファルコム 注文No.B-72 ザナドゥ 大特価	新品 T&Eソフト 注文No.B-73 レイドッグ 大特価	新品 T&Eソフト 注文No.B-74 ディーヴァ 大特価

ゲームソフト各種取り揃えて待っています!!

任天堂 新品 プロレス	任天堂 新品 バレーボール	アスキー 新品 オトッキー
定価¥2,500➡超特価	定価¥2,500➡超特価	定価¥3,500➡1,500

〔クレジット手続き完了後〕 頭金なし、すぐにお持ち帰れます。

らくらくクレジットOK!!

- ●支払い回数1回〜60回、月々¥3,000から、超低金利クレジット。
- ●頭金なしクレジット。
- ●ボーナス一括払い、年2回払いクレジット。
- ●商品今すぐ!お支払い後からゆっくりスキップ払いクレジット。
- ●商品の組み合せ自由自在。

NEC PC-8801VA

クレジット注文No. B-75

- PC-8801VA(65,536色・640×200ドット表示、高速グラフィック)……map特価
- PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT、アナログRGB)……map特価
- ブランクディスケット(5"2HD×10枚)……map特価

標準価格¥411,800 map特価➡¥278,500

¥16,700×12回	ボーナス 50,000×2回
¥8,100×24回	ボーナス 30,000×4回
¥5,800×36回	ボーナス 20,000×6回
¥4,000×48回	ボーナス 20,000×8回
¥4,400×60回	ボーナス 10,000×10回

NEC PC-8801MH

クレジット注文No. B-77

- PC-8801MH(クロック4/8MHz5"2HDFDD)……map特価
- PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字アナログ)……map特価
- ブランクディスケット(5"2HD×10枚)……map特価

標準価格¥331,800 map特価➡¥214,500

¥10,900×12回	ボーナス 50,000×2回
¥5,900×24回	ボーナス 25,000×4回
¥4,600×36回	ボーナス 15,000×6回
¥4,000×48回	ボーナス 10,000×8回
¥3,200×60回	ボーナス 10,000×10回

NEC PC-8801FH

クレジット注文No. B-76

- PC-8801FH model 30(クロック4/8MHz5"2DFDD2台内蔵)……map特価
- PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字アナログ)……map特価
- ブランクディスケット(5"2D×10枚)……map特価

標準価格¥284,800 map特価➡¥199,500

¥10,200×12回	ボーナス 40,000×2回
¥5,500×24回	ボーナス 20,000×4回
¥3,700×36回	ボーナス 15,000×6回
¥3,300×48回	ボーナス 10,000×8回
¥4,100×60回	ボーナス なし

どこよりもお得!!今しかない

高額下取り

NEC PC-88・98シリーズ
SHARP X1シリーズ 他
大歓迎

差額クレジットOK!

たとえば PC-88VAの場合

下取り機種	下取り差額
●PC-8801FH	¥133,000
●PC-8801MR	¥145,000
●PC-8801FR	¥150,000
●PC-8801SR	¥150,000
●PC-8801mkII/30	¥175,000

買い取りのみの方も、お電話を待っています。

東京 03-253-4230 FAX.03 253 4228
大阪 06-633-7224 FAX.06 647 0582

北海道 011-865-7030	名古屋 052-332-2117	九州 092-752-0044
仙台 022-268-3405	金沢 0762-21-7045	レンタルサポート専用電話 03-257-0709
新潟 0252-22-6139	四国 0878-34-8833	

東京に近い人は自分の目で見てたしかめて下さい。
(東京秋葉店2店舗) 1号店:03-258-3155 2号店:03-258-3156

大阪に近い人は自分の目で見てたしかめて下さい。
(大阪2店舗)map大阪店:06-647-0562 2号店:06-647-3510



カードクレジットOK! その場でお持ち帰りできます

クレジットカードが通販でご利用できます。

3 迅速サポートシステム

万一、お届けした商品が不良の場合、同等品と即、交換いたします。

同等品 交換

4 うれしい 代金引換システム

現金一括払いの場合のシステムです。商品をお受け取りいただくと同時に代金をお支払いいただくシステムです。商品をお受け取りになった時に、配達係員にお支払いいただきますので何よりも安全、便利です。日中、留守がちのお客様は銀行振込みをご利用下さい。

5 パソコンの高額下取り、買取り、無料査定

現在、お手持ちの機器のシステムアップをと、お考えのあなた、今ご使用中のパソコンを下取りに出せば、少ない予算でお買い替えできます。また、ご不要になったパソコンはもちろん、パソコンに関するものならなんでも、CD、LD、ソフト、雑誌にいたるまでどこよりも高く買取らせていただきます。買替えご希望でない方でも結構です。お気軽にお問い合わせ下さい。

6 無料 全国配送

ただし一部離島及び海外、5万以下については有料。

7 配達日指定システム

東京(03)253-4230
大阪(06)633-7224

マップ・ジャパン 振込先
●東京へご注文は…
東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店
(普)106090
●大阪へご注文は…
大阪日本橋店
三和銀行恵美須支店
(普)271537

map japan マップ・ジャパン

〒101 東京都千代田区外神田3丁目9番2号 末広ビル 受付時間 AM10:30〜PM8:00
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 日本橋会館ビル2F 受付時間 AM10:00〜PM8:00

今回の掲載の製品は7月8日より8月8日までの期間に限ります。
●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい



24時間テレフォンサービス 06-633-7168

● その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	新製品 NEC PC-9801VX21	433,000円	㊙大特価
本体	NEC PC-9801VX2	433,000円	289,000円
本体	NEC PC-9801Vm21	390,000円	267,000円
本体	NEC PC-9801UV21	318,000円	226,000円
本体	NEC PC-8801VA	298,000円	213,000円
本体	NEC PC-8801mH	208,000円	147,000円
本体	NEC PC-8801FHm30	168,000円	117,000円
本体	NEC PC-98LTm1	238,000円	169,000円
本体	NEC PC-98LTm2	288,000円	203,000円
ディスプレイ	NEC PC-KD854	89,800円	58,000円
ディスプレイ	NEC PC-KD853	118,000円	80,000円
ディスプレイ	NEC PC-KD862	99,800円	70,000円
ディスプレイ	NEC PC-TV451	168,000円	115,000円
ディスプレイ	NEC PC-TV452	128,000円	88,000円
ディスプレイ	NEC PC-TV453(N)	138,000円	91,000円
ディスプレイ	NEC PC-TV352	115,000円	79,000円
ディスプレイ	サンヨー CMT-146L アナログデジタルRGB 14型ドットピッチ0.39㎜ 4000文字	89,800円	47,000円
プリンター	NEC PC-PR201F2	158,000円	115,000円
プリンター	NEC PC-PR201H2	245,000円	177,000円
プリンター	NEC PC-PR201TL	135,000円	98,000円
プリンター	NEC PC-PR101TL	79,800円	59,000円
プリンター	NEC PC-NM9950	245,000円	132,000円
プリンター	エプソン VP-85K	118,000円	78,000円
プリンター	エプソン VP-135K	148,000円	96,000円
プリンター	エプソン VP-2500	218,000円	152,000円
プリンター	エプソン HG-2500	248,000円	173,000円
プリンター	スター精密(新発売) AR-2415	144,000円	82,000円
プリンター	スター精密(新発売) AR-2410	114,000円	72,000円
プリンター	スター精密(新発売) TR-24CL	69,800円	42,000円
プリンター	ブラザー M1024ⅡP/X 第2水準漢ロム	99,800円 20,000円	大特価
プリンター	ブラザー M1724P	148,000円	大特価
プリンター	ブラザー M1009X	49,800円	14,800円
ワープロ	リコー JP-50E 3.5インチドライブ付 アプリケーションフロッピー標準装備 才1水準・才2水準漢ロム搭載	99,800円	49,900円
ワープロ	リコー JP-30E 家庭用TVにも画面を写せる 英文字もO.K!	64,800円	32,400円

パソコン ワープロ フロッピー アイ・ツー 3周年

これはほんの一例です。その他多数取り揃えております。

必ずTELにて、在庫確認の上、ご注文ください。

すべての商品価格は、この表示以上にはなりません。

フロッピー安売りの王座はアイ・ツーがもらった!

例えば

激安独走 ノーブランド5インチ2D	¥38
C·D·C 5インチ2Dプラケース入 タイベーク エンベロープ	¥68
JAM ビニールケース入 5インチ2D 国産一流メーカーA品	¥110
マクセル ニュータイプ 5インチ2HD	¥298
ノーブランド プラケース入 5インチ2HD	¥158
3M ブランド5インチ2HD	¥248

その他、3.5インチ、8インチも店頭ビックリ価格

新作パソコンソフト(ゲーム ビジネス) 25%引販売

超目玉激安セット

PC-8801FMm30	¥168,000
CMT-146L	¥89,800
M-1009X	¥49,800
総額	¥307,600

アイ・ツー特価
¥176,800
43%off

創業祭 限定激安

早い者勝ち売り切れ御免
■NEC、富士通、シャープ その他ナンデモ。 すべて新品、メーカー保証付。!

ファミコンソフト

新作・新品 **80%~20%引き**

例えば

スーパーモンキー	¥1,200
アイギーナの予言	¥1,500
うる星やつら	¥1,500
キャッスルエクセレント	¥1,500
スーパースターフォース	¥1,400etc

▶A.B両面ソフトの入ったディスクカード¥1,980
▶任天堂純製ディスクカード……¥ 980

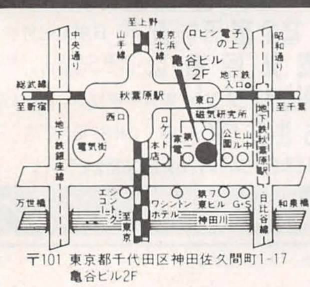
中古 500円よりドッサリ

買います

●不用になった・在庫の
パソコン・ファミコン
—ワープロ—
—関連商品(その他なんでも)—
を現金で買いとり
●詳しくは大阪06-632-0012へ

買取方法
パソコン・ワープロ・プリンター・ディスプレイ・ソフト
ファミコン本体、ロボット、ジョイスティック、ファミリーベーシック、カセット(5本以上まとめて)、本 その他ナンデモ
を宅急便か郵便小包でお送りください。
価格査定に時間がかかりますので、1週間後にお電話ください。価格がOKならば、即現金を送ります。御不満の場合は品物を着払で返送いたします。

東京支店 ■営業時間 AM10:00~PM7:30
03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17
亀谷ビル2F

通販窓口
大阪06-632-0012(代)
東京03-258-3539(代)

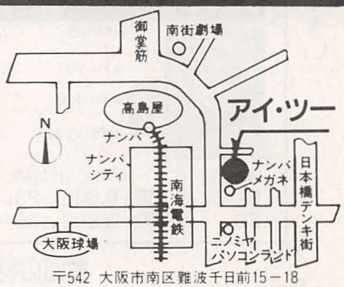
銀行振込の場合葉書かFAXで住所・氏名・電話番号・注文品等をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店
普通613538
郵便振替
大阪4-104-341
FAX
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

年中無休



Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪本社 ■営業時間 AM11:00 PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3 9 6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ず振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。

〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9-42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

●当社はシャープ認定EXEショップです。●シャープのことならなんでもおまかせ下さい。

NEC PC-88VA



●PC-88VA
PC88シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイスPC-88VA。
●PC-KD862
高解像度鮮明。カラーグラフィックスの本格派デュアルスキャンディスプレイ。

標準価格 397,800円

商品番号 119	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

NEC PC-8801FH



●PC-8801FH model 30
最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。
●PC-KD862
高解像度、鮮明。カラーグラフィクスの本格派、デュアルスキャンディスプレイ。

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 218,000円
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回9,140円・7,400円×35回

NEC PC-8801MH



●PC-8801MH
最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。
●PC-KD862
高解像度鮮明。カラーグラフィクスの本格派デュアルスキャンディスプレイ。

標準価格 307,800円

商品番号 096	一括払価格 248,000円
24回	初回14,160円・12,000円×23回
36回	初回11,040円・8,400円×35回

NEC PC-9801VM21



●PC-9801 VM21
幅広いオフィスニーズに応える信頼性の高い機能。PC-9800シリーズの資産を確実に継承。
●PC-KD854
アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンスディスプレイ。

標準価格 479,800円

商品番号 098	一括払価格 378,000円
24回	初回19,060円・18,400円×23回
36回	初回13,440円・12,900円×35回

SHARP X1 turbo III



●CZ-870C
大容量1Mバイト5"FDD2基内蔵JIS第2水準漢字ROM標準装備。システム・ユーザー辞書機能
●CZ-870D
標準/高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・6,700円×35回

SHARP X1 turbo Z



●CZ-880C
リアルな映像と音が創造力をかきたてる"アート・スタジオ・Turbo Z"アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載マウス標準装備
●CZ-600D
15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 347,800円

商品番号 099	一括払価格 275,000円
24回	初回13,550円・13,400円×23回
36回	初回12,750円・9,300円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model 30



●CZ-822C
ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
●CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 140,000円
24回	初回7,400円・6,800円×23回
36回	初回7,700円・4,700円×35回

SHARP周辺機器

商品	型番	標準価格	特価
■カラーイメージボードII	CZ-8BV2	標準価格39,800円	特価32,000円
■FM音源ボード	CZ 8BS1	標準価格23,800円	特価20,000円
■熱転写カラー漢字プリンタ	CZ 8PC1	標準価格69,800円	特価55,000円
■ミニフロッピーディスクユニット	CZ-503F	標準価格49,800円	特価39,000円
■ミニフロッピーディスクユニット	CZ-502F	標準価格99,800円	特価78,000円
■カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円	特価158,000円

富士通 FM77AV40



●FM77AV40
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能FM77AV40。
●FMTV-154
4000文字対応、15インチステレオ音声多重機能カラーディスプレイテレビ。

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回9,240円・8,100円×35回

富士通 FM77AV20



●FM77AV20-2
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。すぐにでも楽しめる多彩な機能。つかいこなせば広がる可能性。実力がうれしいFM77AV20。
●FMTV-153
2000文字対応、15インチステレオ音声多重機能、カラーディスプレイテレビ。

標準価格 276,000円

商品番号 108	一括払価格 188,000円
24回	初回10,660円・9,100円×23回
36回	初回7,240円・6,400円×35回

富士通 周辺機器

商品	型番	標準価格	特価
■ビデオコンバーター	FMAV-101	標準価格58,000円	特価49,000円
■ビデオデジタイズカード	FM77-412	標準価格16,800円	特価14,000円
■カラー漢字熱転写プリンタ	FMPR-203B	標準価格80,000円	特価68,000円
■ステレオ ミュージックボックス	FMAV-401	標準価格58,000円	特価49,000円
■モデムカード 1200	FM77MD201	標準価格39,800円	特価34,000円
■インテリジェントマウス	FMMD-101	標準価格12,800円	特価11,000円

SHARP X68000



●CZ-600C
メインメモリ1MB標準装備最大12MBまで拡張可能1MB5"FDD2基搭載FM音源、音声デジタイズ記録、スーパーインポーズ機能
●CZ-600D
3モードオートスキャン方式15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 498,800円

店頭特価受付中
詳細はお問合せ下さい。

SONY HITBIT PRO MSX2



●HB-F900
余裕で楽しめる256Kバイトのメイン RAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 118,000円
24回	初回6,960円・5,700円×23回
36回	初回5,140円・4,000円×35回

SONY HITBIT F1 MSX2



●HB-F1
MSX2ホームコンピュータ
●HBD-20W
フロッピーディスクドライブ
●CPV-14CD2
トリニトロンカラーディスプレイテレビ
●HBK-0821
RGBマルチケーブル

標準価格 170,900円

商品番号 118	一括払価格 140,000円
24回	初回7,400円・6,800円×23回
36回	初回7,700円・4,700円×35回

SONY HITBIT PRO AV



●HB-F900
●HBI-F900
1メガバイト×2ドライブ。メインメモリー256KバイトのMSX2。付属のソフトで本格ワープロになるヒットビット・プロ。HBI-900と組んでAVを操るヒットビットプロAV。PROの時代だ。

標準価格 212,800円

商品番号 126	一括払価格 173,000円
24回	初回9,210円・8,400円×23回
36回	初回6,290円・5,900円×35回

SANYOワープロ・パソコン



WAVY 77 MSX2
PHC-77
本体とキーボードを折りたためばラジカセのようになるスタイルに、MSX2パソコンとパーソナル・ワープロの2つの機能を持った、とてもおしゃれなワープロ・パソコン。

標準価格 138,000円

商品番号 112	一括払価格 98,000円
24回	初回6,560円・4,700円×23回
36回	初回5,040円・3,300円×35回

ナショナル パナソニック A1 MSX2

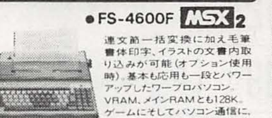


●FS-A1
MSX2パーソナルコンピュータ
●FS-FD1
フロッピーディスクドライブ
●TH-14G1
パソコン対応カラーテレビ
●FS-VC3011
RGBケーブル

標準価格 143,600円

商品番号 120	一括払価格 115,000円
24回	初回5,750円・5,600円×23回
36回	初回4,950円・3,900円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



●FS-4600F MSX2
連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時)。基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K。ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証　全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送　日曜配送可能
③支払回数は　予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット　実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK　FAX:0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン　☎0468(48)3290で!

今回の特典:NEC製品(98、88全機種)にジョイスティック(スピタル製、インターフェース付)プレゼント!

パーソナルワークステーション

X68000

本体＋キーボード　CZ-600CE　標準価格369,000円
15型カラーディスプレイテレビ　CZ-600DE　標準価格129,800円

●コンパクトフロッピーディスクユニット(2D)

CZ-300F

¥79,800→**¥13,000**(ケーブル付)

◎8W30I、8B0I、300F…3点合計¥101,600→**¥20,000**

オリジナル
MZ-2000/2200/80B/1500/700用
インターフェイスカード…**¥18,000**



掲載されている商品は
全て新品保証付です。

本体特価

●シャープCZ-803C…………¥119,800⇒¥ 29,800
●シャープCZ-804C…………¥139,800⇒¥ 38,500
●シャープCZ-820C…………¥69,800⇒¥39,800
●シャープCZ-822C…………¥118,000⇒¥ 78,000
●シャープCZ-870C…………¥168,000⇒¥128,000
●シャープMZ-2200…………¥128,000⇒¥ 25,000
●シャープMZ-2521…………¥198,000⇒¥ 89,800
●シャープMZ-5521…………¥388,000→¥75,000
●シャープMZ-2531¥199,800⇒下取り後の価格¥125,000
〈下取り機種：MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい〉
●NEC PC-9801VF2……¥348,000→¥180,000
●富士通FM77AV20-2……¥168,000⇒¥ 98,000

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

●シャープCU-14D1
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換／RGB)
¥108,000→**特価¥69,800**

●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→**特価¥59,800**

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050／デジ・アナRGB)
¥89,800→**特価¥53,000**

●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換／RGB)
¥108,800→**特価¥85,000**

●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ X1シリーズ使用可、ケーブル別(2000/アナログRGB)
¥49,800→**特価¥29,800**

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→**¥79,800**

●シャープグリーンMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→**特価¥28,000**

●NEC PC-KD854
14型カラーディスプレイ
¥89,800→**特価¥59,800**

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナ)
¥89,800→**特価¥69,800**

●NEC PC-60M43　5台限り!
14型カラーディスプレイテレビ
(15色カラー／PC-6001／6601用)
¥65,800→**特価¥36,000**

●シャープCZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
(4050/アナ・デジRGB)
¥128,000→**特価¥98,000**

●東芝ディスプレイTV14V20F
14型カラーディスプレイテレビ
(2000／RGB／RGBビデオ端子付)
¥99,800→**特価¥49,800**

●シャープCZ-600D　15型カラーディスプレイテレビ(4050／アナ・デジRGB／映像入力端子付／モニター端子付)¥129,800→**特価¥100,000**

●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
¥89,800→**特価¥59,800**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい。



●富士通ゼネラルDM-405
(MSX対応)
(最大4096色対応／14インチ／2000文字)
(アナログ21P／音声出力付／8PRGB両用)
¥67,800→**特価¥36,000**

拡張器機特価!

※16ビットボード・キット・漢字ROM付……超特価¥18,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……………新発売
●MZ-6P11(1P11カットシートフィーダ)¥95,000→¥35,000
●NEC PC-PR101L(24ドット漢字プリンタ)¥175,000→¥59,800
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)・¥23,000→¥12,500
●MZ-1R09(5500用VRAM)…………¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)………¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)…………¥80,000→¥40,000
●MZ-1R18(1500用RAM)…………¥18,000→¥12,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
●MZ-1R23(1500用漢字ROM)………¥19,800→¥12,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)………¥22,000→¥12,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)………¥35,000→¥13,000
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)・・¥20,000→¥11,000
●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)……¥22,000→¥13,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥29,800
●MZ-1P10(漢字プリンタ)…………¥245,000→¥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)・¥86,600→¥39,800
●MZ-1E05(2000／80B／1500／700ミニF-Dインターフェイス)…………¥24,000→¥18,000
●MZ-1E15(1.2MミニF-Dインターフェイス)¥35,000→¥28,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード／ケーブル付)………¥15,200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)¥19,800→¥16,800
●MZ-2000/2200/3500用キーボード……………¥10,000
●MZ-1X26モデムユニット…………¥23,800→¥19,800
●MZ-1U01(2000用拡張I/O)……………(代品)¥18,500
●VM12モデム…………………¥39,800→¥33,800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)…¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)…¥49,800→¥42,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)・・¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)…¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(X1ターボ増設)(代品)………¥39,800→¥25,000
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)・・¥34,800→¥22,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)…………¥11,800→¥10,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)・・¥54,800→¥ 特 価
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)…………新発売
●CZ-8PK2(漢字プリンタ)…………¥134,800→¥39,800
●CZ-8PK3(24ピン漢字プリンタ)36桁・¥189,000→¥129,800
●CZ-8PK4(24ピン漢字プリンタ)80桁…¥158,000→¥99,800
●CZ-8PD3(プリンタ)…………¥59,800→¥29,500
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)・・¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)…¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1、2(カラーイメージボード)・¥39,800→¥33,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)…………¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)…………¥ 6,800→¥ 5,800
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)・・¥19,800→¥16,800
●CZ-133SF(モデムターミナル／ボード・ソフト、ケーブル付)….¥25,800→¥21,900
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥24,800→¥19,800
●CZ-8TM1(モデムユニット)…………¥29,800→¥23,800
●CZ-8BR1(立体映像セット)…………¥29,800→¥25,300
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)¥14,800→¥ 4,000
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)…………………¥7,000

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。
本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001〜3　FAX.0426-44-6002
《本　社》☎03-545-0022
●営業時間：10:00〜19:00
●休日：日曜日
●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

X1対応版新登場 大好評!!"マデリーン"

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★ジェネシス	ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	スクウェア	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓛ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒ〜ⓗⓚⓛ XIC,D外部ドライブ除
ヘルプ	パズルゲーム	¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
フォールフェル	アクション・パズルゲーム	¥5,000	¥2,500	タケルソフト	MSX、II(16K)
キャノンターボ	アクション	¥5,000	¥2,800	ジャスト	MSX、II(16K)



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
DAIVA(ディーヴァ)	シミュレーション	¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
エルスリード	シミュレーション	¥7,200	¥6,000	NCS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
グイン・サーガ	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
敵は海賊・海賊版	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
未来	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	ザインソフト	ⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
バビロン	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)	アドベンチャー	¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚ
メルヘンヴェールI	ロールプレイング	¥7,900	¥5,900	システムサコム	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
カサブランカに愛を	アドベンチャー	¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
ハイドライドII	アクション・ロールプレイング	¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
シルクロード横断クイズ	教育	¥9,000	¥6,700	データポップ	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
アルゴー	アクション・ロールプレイング	¥7,500	¥6,000	KSK	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
詰碁セミナー	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,100	JDS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
BINGO	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,100	JDS	ⓘⓙ
ザイダー・バトルオブペガス	アクション・ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南	テーブルゲーム	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
フロフェッショナル麻雀	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K)
ザナック	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
満月城の戦い(伊賀忍法帖)	アクション	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)	アクション	¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注: 対応機種 ⓐPC-8801mKII MH ⓑPC-8801mKII FH ⓒPC-8801mKII MR ⓓPC-8801mKII FR ⓔPC-8801mKII TR ⓕPC-8801mKII SR ⓖPC-8801mKII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-I turbo ⓛX-I をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSXIIがROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

ジャンル: アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング 教育 Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄

●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit(コムピット) sala(サーラ) (ガスビル sala 1F)

〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎( ) -				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 日付		合計金額			

夏休みゲームソフト高価買取・下取交換フェアー

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合せください。

03-257-0490

UP'S

きみのいらなくなったパソコンソフトを高価現金買取・下取交換いたします。

〈下取り交換例〉

〈本体〉NEC PC-8801FH/30・新品	
PC-8801mkII/30	+¥90,000
PC-8801mkII FR/30	+¥60,000
PC-8801mkII SR/30	+¥50,000
PC-8801mkII MR	+¥60,000
CZ-850C	+¥78,000
CZ-852C	+¥62,000
CZ-856C	+¥57,000
FM-77L4	+¥72,000
FM-77AV2	+¥62,000
FM-11AD II	+¥54,000

〈本体〉NEC PC-88VA・新品	
PC-8801mkII/30	+¥198,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥168,000
PC-8801mkIISR/30	+¥158,000
PC-8801mkIIMR	+¥168,000
CZ-850C	+¥186,000
CZ-852C	+¥170,000
CZ-856C	+¥165,000
FM-77L4	+¥180,000
FM-77AV2	+¥170,000
FM-11AD II	+¥162,000

〈本体〉NEC PC-9801VM21・新品	
PC-8801mkII/30	+¥233,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥203,000
PC-8801mkIISR/30	+¥193,000
PC-9801F2	+¥183,000
PC-9801M2	+¥ 93,000
PC-9801VM2	+¥ 53,000
FM-77AV2	+¥205,000
FM-16βFDII	+¥168,000
CZ-856C	+¥200,000

〈本体〉NEC PC-9801UV21・新品	
PC-8801mkII/30	+¥195,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥165,000
PC-8801mkIISR/30	+¥155,000
PC-9801U2	+¥150,000
PC-9801F2	+¥145,000
PC-9801M2	+¥ 55,000
PC-9801UV2	+¥ 85,000
PC-9801VM2	+¥ 15,000
FM-16βFDII	+¥130,000

UP'Sショールームからのお知らせ

- ●UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。
- ●UP'Sはアフターサービスで業界をリード！
  本体・モニター・プリンターの中古品はすべて6ヶ月の保証付。(一部対称外の商品もございます。)特にPC-9800シリーズは業界最長の一年間保証。
- ●UP'S3周年記念セール！ 期間:7/11〜8/31
  翌月1回払いでお買求めのお客様には金利・手数料無料サービス。(中古ハードを含むセットに限ります。)
- ●うれしい配達サービス
  日曜・祝日もお届け致します。
- ●無料査定致します。
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- ●中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。
- ●便利な日曜営業
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。
- ●振り込み口座
  三和銀行 新橋支店 ㊥274937 ㈱サードウェーブ

〈買取り価格例〉

本体

PC-8801FH/30	¥80,000
PC-8801mkIISR/30	¥70,000
PC-8801mkIIFR/30	¥60,000
PC-8801mkII/30	¥30,000
CZ-856C	¥63,000
CZ-870C	¥80,000
FM-77AV2	¥58,000

モニター

PC-KD551	¥33,000
2000文字カラーモニター	¥12,000
PC-TV451	¥特に高価買取
PC-TV351	¥43,000

〈中古販売価格例〉

本体

PC-9801VM2	¥240,000〜
PC-9801UV2	¥198,000〜
PC-8801FH/30	¥108,000〜
FM-7724	¥ 68,000〜
PC-9801F2	¥148,000〜
PC-9801M2	¥198,000〜
PC-8801mkIISR/30	¥110,000〜
PC-8001mkIISR	¥ 13,800〜
FM-New7	¥ 7,000〜
CZ-856C	¥ 98,000〜

モニター

PC-KD551	¥48,000〜
PC-TV451	¥㊙大特価
PC-KD852	¥52,000〜
PC-KD854	¥55,000〜

プリンター

UP-130K	¥78,000〜
PC-PR201H2	¥65,000〜
VP-130K	¥85,000〜
PC-PR201	¥75,000〜

※UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同皆様のお越しをお待ちいたしております。

アップス



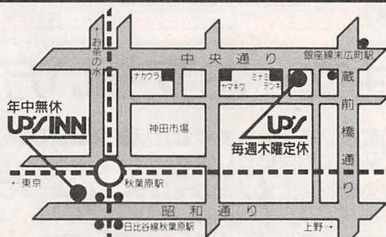
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCAVの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間 AM10:00〜PM6:30(毎週木曜定休)

- 東京 03(257)0460
- 札幌 011(612)4580
- 大阪 06(202)1340
- 福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。



豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

注文No.B-801

2000文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801FH/30(B) ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
シャープ CU-14GB ￥49,800
ノーブランド ディスケット 10枚(サービス)
定価合計 ￥217,800

ブラックタイプ
特価159,600円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,632	7,700×23
36	0	7,308	5,400×35

4050文字カラーディスプレイセット
注文No.B-802
N E C PC-8801FH/30 ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ￥89,800
定価合計 ￥257,800

特価165,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,050	8,000×23
36	0	6,950	5,600×35

注文No.B-803
N E C PC-8801FH/30(B) ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
シャープ PC-KD862(B) ￥99,800
(本体特価 ￥94,810)
定価合計 ￥267,800

ビデオアートボード対応
特価電話にて激安

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	10,820	9,500×23
36	0	10,080	6,600×35



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

注文No.B-804
特価195,000円

4050文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801mH ￥208,000
(本体特価 ￥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ￥89,800
定価合計 ￥297,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,850	6,600×35
42	0	9,850	5,800×41

注文No.B-805
特価電話にて激安

純正ディスプレイセット
N E C PC-8801mH ￥208,000
(本体特価 ￥197,600)
N E C PC-KD862 ￥99,800
(本体特価 ￥99,800)
定価合計 ￥307,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,480	7,700×35
42	0	8,220	6,800×41



ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え



限定30セット
注文No.B-806

X1 パソコンテレビ turbo III

シャープ CZ-870C ￥168,000
シャープ CZ-870D ￥109,800
定価合計 ￥277,800

特価181,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,130	6,100×35
48	0	5,000	4,900×47



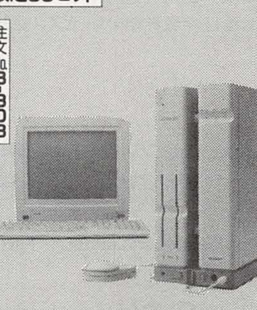
限定30セット
注文No.B-807

X1 パソコンテレビ turbo Z

シャープ CZ-880C ￥218,000
シャープ CZ-600D ￥129,800
定価合計 ￥347,800

特価253,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	10,190	8,600×35
48	0	9,300	6,800×47



限定30セット
注文No.B-808

パーソナルワークステーション
X68000

シャープ CZ600CE ￥369,000
シャープ CZ600DE ￥129,800
定価合計 ￥498,000

電話にて
03-591-8761

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	14,670	12,900×35
48	0	13,300	10,200×47



限定30セット
注文No.B-809

マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

富士通 FM-77AV40 ￥228,000
富士通 FMTV-154 ￥138,000
定価合計 ￥366,000

特価219,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	10,370	7,400×35
48	0	7,400	5,900×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日/10:00〜20:00 日曜祭日/10:00〜19:00 ★年中無休

PC-88VA

限定30セット

16ビットのパワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた。

NEC PC-88VA ￥298,000
(本体特価 ￥283,100)
NEC PC-KD862 ￥99,800
(本体特価 ￥94,810)
定価合計 ￥397,800

注文No.B-810

特価 電話にて激安

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	12,850	10,000×35
	48	0	12,200	7,900×47

(マウス標準装備)

PC-9801UV21

新登場

NEC PC9801UV21 ￥318,000
(本体特価 ￥302,100)
サンヨー CMT-146L ￥89,800
定価合計 ￥407,800

注文No.B-811

特価 電話にて激安

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	11,000	7,400×47
	60	0	6,420	6,300×59

メモリ強化で新登場。

PC-9801VM21

限定30セット

NEC PC9801VM21 ￥390,000
(本体特価 ￥370,500)
サンヨー CMT-146L ￥89,800
新・一太郎 ￥58,000
定価合計 ￥537,800

注文No.B-812

特価 375,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	13,250	12,800×35
	48	0	12,800	10,100×47

PC-9801VX21

新登場

高速処理で新登場

限定30セット

NEC PC 9801VX21 ￥433,000
(本体特価 ￥411,350)
サンヨー CMT-146L ￥89,800
定価合計 ￥522,800

注文No.B-813

特価 電話にて激安

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	13,900	9,800×47
	60	0	10,350	8,300×59

NEC PC 9801VX21 ￥433,000
(本体特価 ￥411,350)
サンヨー CMT-146L ￥89,800
エプソン VP-85K ￥118,000
PC-POMケーブル ￥13,500
定価合計 ￥654,300

注文No.B-814

特価 439,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	16,100	11,800×47
	60	0	11,430	10,000×59

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

大好評、MSX2に熱い視線…

Panasonic A1

ジョイパッド付

ナショナル FS-A1 ￥29,800
5,800円のソフト1本付

注文No.B-815

特価 28,800円

SONY HB-F1

注文No.B-816

SONY
HB-F1 ￥32,800
5,800円のソフト1本付

特価 29,500円

パソコン通信セット

SONY HB-T7 ￥59,800
シャープ CU-14FA ￥49,800
アナログケーブル ￥3,500
ゲームソフト(限定品) ￥5,800
定価合計 ￥118,900

特価 82,800円

MSX2用周辺機器

- カシオ日本語ワードプロセッサーユニット MW-24(MSX2用) ￥39,800 特価26,500円
- ナショナルワープロプリンター FS-PW1(MSX2用) ￥49,800 特価38,500円
- ドットマトリクスプリンター(MSX用) SONY PRN-M24 タイプII ￥99,800 特価77,800円
- 3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用) SONY HBD-20W ￥44,800(インターフェース込) 特価34,800円
- 3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用) ナショナル FS-FD1 ￥44,800(インターフェース込) 特価34,800円
- MSX標準モデム ナショナル FS-CM820 ￥29,000 1200bps 300bps 特価22,500円
- 通信カートリッジ HB1-1200 ￥32,800 1300/1200bps 特価26,000円
- データレコーダ(倍速OK) RQ-8030 ￥9,800 特価 7,500円

プリンター

- スター精密 TR-24CL
  (PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付)
  本体価格￥68,800➡ 41,200円
- スター精密 AR-2410
  (PC用、第1、第2、水準装備、トラクタ、ケーブル付)
  本体価格￥114,000➡ 72,800円
- エプソン VP-85K
  (PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
  本体価格￥118,000➡ 74,700円
- エプソン VP-135K
  (PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
  本体価格￥148,000➡ 91,300円
- エプソン AP-80EXPCセット
  (PC用、カプセルケーブル、ハガキガイド付)
  本体価格￥69,800➡ 46,800円
- SEIKOSHA SL-130MK
  (PC用、24ドットマトリクス、漢字プリンタ、ケーブル付)
  本体価格￥128,000➡ 91,800円
- ブラザー M-1724P
  (PC、FM用、スーパー割付名人、ケーブル付)
  本体価格￥148,000➡108,000円
- シチズン CKP-5240
  (PC用、第1、第2水準、標準装備、トラクタ付、ケーブル)
  本体価格￥145,000➡ 82,500円
- NEC PC-PR406M
  本体価格￥59,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR101TL
  本体価格￥79,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR201TL
  本体価格￥135,000➡電話にて激安

マウス

- 日本エレクトロニクス MS-40
  ￥12,800➡ 7,800円
- 日本エレクトロニクス MS-50
  ￥9,800➡ 6,980円
- ハル研 HOP-10
  ￥9,800➡ 6,800円
- ハル研 HTB-10
  ￥14,800➡ 9,800円

モデム

- オムロン MD-1200E
  ￥24,800➡ 19,800円
- アイワ PV-A1200
  ￥39,800➡ 29,800円
- アイワ PV-D10
  ￥32,000➡ 24,000円
- NEC PC-CM202
  ￥43,800➡電話にて激安
- NEC PC-CM201
  ￥24,800➡電話にて激安
- 加賀電子 KM-1200H
  ￥29,800➡ 22,000円

日本一の大特価

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種　NEC PC-8801FH/30

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡFR/30	50,000円
PC8801mkⅡ/30	73,000円
PC8801mkⅡ/20	90,000円

購入機種　NEC PC-8801MH

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡMR	70,000円
PC8801mkⅡFR/30	80,000円
PC8801mkⅡ/30	103,000円

購入機種　NEC PC-9801UV21

下取機種	下取差額
PC9801U2	145,000円
PC8801mkⅡFR/30	152,000円
PC8801mkⅡ/30	173,000円

購入機種　NEC PC-9801VM21

下取機種	下取差額
PC9801VM2	107,000円
PC9801U2	205,000円
PC8801mkⅡFR/30	207,000円

購入機種　SHARP X1 turbo Ⅱ

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1Fmodel20	120,000円
X1Fmodel10	147,000円

購入機種　SANYO CMT-146L 4050文字・アナログRGB

下取機種	下取差額
2000文字 TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

購入機種　NEC PC-9801VX21

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	130,000円
PC9801M2	165,000円
PC9801U2	230,000円

購入機種　富士通 FM77AV20-2

下取機種	下取差額
FM77-AV2	44,000円
FM77-L2	67,000円
FM-new7+5"FDD(DUAL)	65,000円

購入機種　富士通 FM77AV40

下取機種	下取差額
FM77-AV2	80,000円
FM77-L2	102,000円
FM-new7+5"FDD(DUAL)	100,000円

購入機種　SHARP X1 turbo Ⅲ

下取機種	下取差額
X1Turbomodel 30	69,000円
X1Fmodel20	85,000円
X1Turbo2	50,000円

中古品
高額にて買い取りします!
希望商品　X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkⅡFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で!
担当　横山、西山　まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン/全品完全保証付

CPU

メーカー	機種	価格
富士通	FM-7	¥18,000台
	FM-new7	¥19,800台
	FM-77AV2	¥79,800台
	FM-77AV20-2(新同)	¥100,000
	FM-77AV40(新同)	¥136,000
	FM-77-D2	¥45,000台
NEC	PC-8801	¥23,000
	PC-8801mkⅡ/30	¥59,800台
	PC-8801mkⅡSR/30	¥108,000台
	PC-8801mkⅡFR/30	¥85,000台
	PC-8801mkⅡMR	¥109,000台
	PC-8801FH	¥124,000
	PC-8801MH	¥154,000
	PC-9801	¥69,800台
	PC-9801U2	¥99,800
	PC-9801UV2	¥215,000台
	PC-9801VF2	¥158,000
	PC-9801VM21	¥275,000
	PC-9801VX2	¥287,000
	PC-98LT-1	¥175,000
	PC-98LT-2	¥217,000
シャープ	X1C	¥19,800台
	X1CS	¥19,800
	X1CK	¥19,800
	X1Fmodel10	¥19,800台
	X1Gmodel10(新同)	¥49,000
	X1Gmodel30(新同)	¥79,000
	X1ターボⅢ(新同)	¥119,000
	X1ターボ/10	¥25,000台
	MZ-1500	¥15,000台
	HB-10(MSX)	¥9,000
	HB-101(MSX)	¥9,000

プリンター

メーカー	機種	価格
シャープ	CZ8PD2S	¥29,800台
NEC	NM-9400	¥99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F2	¥114,000
	PC-PR406M	¥42,000
	PC-PR101TL	¥58,000
	PC-PR201TL	¥98,000
スター	TR24(新同)	¥29,800
	TR24CL(新同)	¥40,000
	AR2415	¥96,000
エプソン	RP-80	¥25,000
	VP-85K(新同)	¥64,800
	AP-80K(新同)	¥39,800

ディスクユニット

メーカー	機種	価格
アイテム	DISK80(88用)	¥27,000
エプソン	TF/10(88用)	¥27,000
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	¥39,000
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkⅡ、SR用)	¥25,000
東京電子	LFD-550(88用)	¥39,800

ディスプレイ

メーカー	機種	価格
シャープ	CU-14G	¥33,200
	CU-14FA	¥28,000
ゼネラル	DM-405	¥29,800
サンヨー	CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル)	¥46,000

ワープロ

メーカー	機種	価格
NEC	PWP-70GX	¥132,000
	PWP-50GX	¥85,400
シャープ	WD-250F(新同)	¥64,000
キヤノン	アルファー10(新同)	¥109,000
	アルファー100(新同)	¥121,000
富士通	オアシスライトF-ROM8(新同)	¥83,900
東芝	JW-R70F2(新同)	¥86,000
エプソン	PWP-960LXT(新同)	¥85,400
	PWP-1000G(新同)	¥135,800
カシオ	HW-900F	¥46,500
	HW-300	¥23,200

その他デバイス

メーカー	機種	価格
NEC	PC-VC101	¥99,000
シャープ	CZ8BS1(新同)	¥18,800
	CZ8BV1(新同)	¥31,000
富士通	FM77-411	¥19,300
	各種データレコーダ	¥5,000台

大特価

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)　東京本社　〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM-8月号　**商品申込用紙**
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

ラジ館7F

NEC Bit inとなり!

〈ノーブランド品〉

品質保証(国産品)

MD-2D(5インチ・10枚) ¥430

MD-2HD(5インチ・Pケース入・10枚) ¥1,500

MD-2HD(5インチ・10枚) ¥1,350

MF-2DD(3.5インチ・10枚) ¥1,850

MF-2HD(3.5インチ・5枚) ¥2,750

■当価格は、6月25日現在の価格ですので、値下げにより価格の変動もあります。

〈サプライ〉

フロッピーケース 5インチ用(鍵付)

DD-120L	(120枚用)	¥6,800→¥1,580
DD-100L	(100枚用)	¥5,500→¥1,100
DD-70L	(70枚用)	¥4,500→¥ 980
DD-50L	(50枚用)	¥4,000→¥ 950
3.5インチ DD-80L		→¥1,180
DD-40L		→¥ 880

〈メーカー品〉全て保証付

安いでしょう!

	5インチ			8インチ	3.5インチ		
	MD-2D	MD-2DD	MD-2HD	FD-2D	MF-2D	MF-2DD	MF-2HD
A社	¥ 980	¥1,650	¥1,900	¥2,980	—	—	—
B社	¥1,730	¥2,600	¥3,050	¥4,300	¥4,300	¥4,900	¥8,400
C社	¥1,600	¥2,230	¥2,680	¥3,600	¥4,100	¥4,700	¥8,200
D社	¥1,480	¥2,100	¥2,650	¥3,500	—	¥4,500	¥8,000
(D T)E社	¥1,280	—	¥2,480	—	—	¥4,760(12枚)	
F社	¥1,630	¥2,500	¥2,800	¥3,800	¥4,300	¥4,850	¥8,500
G社	¥1,550	¥2,150	¥2,700	¥3,780	¥3,800	¥5,000	¥8,700

●ディスケット会員募集中!!

★プライスリストがありますので、電話かハガキにてご請求ください。

宅配代引システムで着払いOK!!
(23区内のみ)

●全国どこでも配達OK!! 送料は着払いとなります。

●数量が多い場合は、特別プライスにて販売いたします。
●学校・法人関係大歓迎。

銀行振込、現金書留をご利用の場合
振込先銀行●三菱銀行秋葉原支店当座9015242
三和銀行秋葉原支店当座300248
郵便振替●東京 2−21258

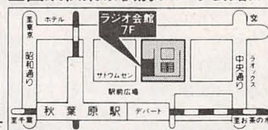
アキハバラ エフ商会

営業時間●AM10:00〜PM7:00

tel.03-251-7461

〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F

■国鉄秋葉原駅前ラジオ会館7F



おかげさまで4周年 記念大感謝祭 8/31まで

PC8801シリーズ

YS(イース)	Ⓓ	6.980円
女神転生	Ⓓ	6.980円
カイアの紋章	Ⓓ	6.980円
うる星やつら	Ⓓ	5.980円
ルーイン	Ⓓ	6.980円
自己中心派	Ⓓ	5.980円
エルスリート	Ⓓ	6.300円
信長の野望(全国)	Ⓓ	8.680円
ティーヴァ	Ⓓ	6.980円
ザナトゥ	Ⓓ	6.800円
幻夢の城	Ⓓ	5.980円
シルフィート	Ⓓ	5.980円
ヴァクソル	Ⓓ	6.800円
九玉伝	Ⓓ	6.800円
殺人倶楽部	Ⓓ	6.800円
ロマンシア	Ⓓ	5.980円
ムーンチャイルト	Ⓓ	5.980円
三国志	Ⓓ	12.800円
リ・ハース	Ⓓ	6.300円
ミスターハンプ	Ⓓ	5.800円
スーパーランボー	Ⓓ	5.300円
ライレーン	Ⓓ	6.300円
エー・アイ・アール	Ⓓ	6.300円
テセニワールト	Ⓓ	3.980円
大戦略88	Ⓓ	6.800円
オーガ	Ⓓ	5.980円
冒険浪漫	Ⓓ	6.800円
クインサーカ	Ⓓ	6.800円
カンダーラ	Ⓓ	6.800円
ジーサス	Ⓓ	6.800円
アルゴー	Ⓓ	6.500円
キングスナイトSP	Ⓓ	6.100円

ビジネスソフト15%引
記念大特価!!

X-1シリーズ

ドラゴンバスター	Ⓓ	5.600円
カーマイン	Ⓓ	6.980円
めぞん一刻	Ⓓ	5.980円
エルスリート	Ⓓ	6.300円
夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ	6.980円
カサブランカに愛を	Ⓓ	6.380円
太陽の神殿	Ⓓ	6.980円
ブラスティー	Ⓓ	6.980円
信長・全国版	Ⓓ	8.680円
ザナトゥ	Ⓓ	6.800円
ファイナルゾーン	Ⓣ	4.280円
A列車で行こう	Ⓓ	6.980円
アスピック	Ⓣ	5.100円
ティーヴァ	Ⓓ	6.980円
リクラス	Ⓓ	5.600円
ロボウォーズ2001	Ⓓ	5.600円
爆走ハギー	Ⓣ	2.800円
カレイトスコープ	Ⓣ	4.980円
トリトーン	Ⓓ	5.600円
チャンピオンロートランナー	Ⓣ	2.800円
続・黄金の墓	Ⓣ	2.800円
スーパーランボー	Ⓣ	3.800円
オーガ	Ⓓ	5.980円
聖女伝説	Ⓣ	3.800円
ファンタジーII	Ⓓ	8.500円
影の伝説	Ⓒ	5.800円
うっていぼこ	Ⓓ	5.800円
チャンピオンプロレス	Ⓣ	3.800円
ワールドコルフ	Ⓣ	3.800円
ルナシティ殺人事件	Ⓓ	4.980円
デーモンクリスタル	Ⓣ	2.500円
F2グランプリ	Ⓣ	2.500円
大脱走	Ⓣ	2.500円
ウイザードリイ	Ⓓ	8.500円

MSX

ジャガー5	Ⓡ	5.200円
覇邪の封印	Ⓡ	6.980円
未来	Ⓡ	4.980円
ティーヴァ	Ⓡ	5.980円
ヴァクソル	Ⓡ	5.800円
ゴエモンからくり道中	Ⓡ	4.800円
クロスブレイム	Ⓡ	4.800円
大戦略	Ⓡ	6.800円
メタルギア	Ⓡ	5.100円
ウィングマンII	Ⓡ	5.100円
軽井沢誘拐案内	Ⓡ	5.100円
キングコング2	Ⓡ	4.800円
カリウスの迷宮	Ⓡ	4.380円
ヤングシャーロック	Ⓡ	5.200円
ハイドライドII	Ⓡ	5.600円
ザナック	Ⓡ	3.900円
エイリアンエイト	Ⓡ	3.800円
キン肉マン	Ⓡ	1.980円
スペランカー	Ⓡ	1.980円
功夫大君	Ⓡ	1.800円
プロテクター	Ⓡ	1.980円
ホールインワンSP	Ⓡ	4.980円
三国志	Ⓡ	11.300円
夢幻戦士ヴァリス	Ⓡ	5.980円
うっていぼこ	Ⓡ	5.980円
ロボレス2001	Ⓡ	5.100円
トップルジップ	Ⓡ	5.100円
ピピの大冒険	Ⓡ	2.800円
ウォーロイド	Ⓡ	3.600円
トリトーン	Ⓡ	4.800円
ボスコニアン	Ⓡ	1.980円
スペースキャンプ	Ⓡ	3.800円
ライズアウト	Ⓡ	1.800円
カレイジペルセウス	Ⓡ	4.580円

ファミコン新品特価

バグってハニー	Ⓡ	4.200円
高橋名人冒険島	Ⓡ	2.980円
アルゴスの戦士	Ⓡ	3.600円
森田の将棋	Ⓡ	4.200円
オセロ	Ⓡ	3.300円
火の鳥	Ⓡ	2.680円
スーパーゼビウス	Ⓡ	2.480円
妖怪クラブ	Ⓡ	3.300円
キングコング2	Ⓡ	2.500円
キングスナイト	Ⓡ	1.480円
コンボイの謎	Ⓡ	1.480円
ラビリンス	Ⓡ	2.300円
レイラ	Ⓡ	2.300円
アイギーナの予言	Ⓡ	1.480円
タッチ	Ⓡ	2.300円
怒(いかり)	Ⓡ	2.300円
聖飢魔II	Ⓡ	1.980円
ロウ・オブ・ザ・ウエスト	Ⓡ	1.800円
消えたプリンセス	Ⓓ	1.800円
ガルフォース	Ⓓ	1.800円
燃えろツインビー	Ⓓ	1.800円
パズル・きね子	Ⓓ	1.800円
風雲少林拳	Ⓓ	2.000円
ゴルフJAPANコース	Ⓓ	2.300円
ゴルフUSコース	Ⓓ	2.980円
とび出せ大作戦	Ⓓ	2.200円
とび出せめがね		780円
愛戦士ニコル	Ⓓ	2.500円
テニス・サッカー	Ⓓ	1.600円
ベースボール	Ⓓ	1.600円
銀河伝承	Ⓓ	1.800円
リフレクトワールド	Ⓓ	2.600円
ジャイロダイン	Ⓡ	1.480円

その他980円より各種

PC9801シリーズ・FM-77・MZ-2500・FM-7のソフトはTEL又はハガキで連絡下さい。

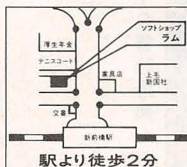
ハード記念大特価

ツインファミコン	27.800円
FS-A1(松下)	25.500円
HB-F1(ソニー)	27.800円
PC8801FH	~~168.000円~~
PC8801MH	~~208.000円~~
PC88VA	~~298.000円~~
PC9801VM21	~~390.000円~~
PC9801VX2	~~433.000円~~
FM-77AV20	~~168.000円~~
FM-77AV40	~~228.000円~~
X-1ターボIII	~~168.000円~~
X-1ターボZ	~~218.000円~~
X-68000	~~369.000円~~

その他プリンター・ディスプレイ・モデム・CD・ラジカセ・ビデオ・VHS-C・8ミリムービー・AVテレビ 他

特価品

CZ-8PK2(中古)	26.800円
CZ-8BV1(新同)	23.000円
CZ-8RL1(新同)	13.000円
PC-PR202(新同)	89.800円
HM-9700(新品)	108.000円
マイリポート-15(リコー)	28.000円
SWP-M5(三洋)	29.000円
ロボパルPC88用	6.800円
ロボパルFM-7用	6.800円
エニックス・パソコンディスク	15.000円
パソコ1000	6.800円
ジョイカードスーパーII	2.600円



ソフト通販お申込方法

●御送金は注文後一週間以内に現金書留か普通為替で住所・氏名・TEL・品名を忘れずに同封して下さい。振込の前に必ずTELかハガキでお知らせ下さい。
●送料はソフト1本350円 2本以上500円 ハードは3万円以下800円 3万円以上無料を加算して下さい。
●営業時間 平日12:00〜20:00 7/25〜8/30 9:00〜20:00
日祭 9:00〜19:00 無休

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17−13

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロール BOX　発売中!!

付属品

- フルカラービデオコンバータ(KIC-0090)
- 8方向ジョイスティック(業務用・4方向交換チップ付)
- トリガーボタン　30φ 3個、24φ 2個付。
- スイッチング電源(＋5V 7A、＋12V 1A、－5V 1A)
- ヒューズ、コード、コネクター等　一式付。

※コントロールBOXはMSX、ファミコン等にも使えます。
※フルカラービデオコンバータはパソコンにも使えます。
※テスト用のゲームP.C.B.がサービスで付属されてます。



図解入組み立て
キットにチャレンジ!
今ならゲーム基板が無料でついてるよ!!

寸法(m/m)
W. 430
D. 310
H. 120

■KICコントロールBOX
- **組立てフルキット‥¥25,000**
- **完成品‥‥‥‥‥‥‥¥30,000**

※いずれも図解入り、技術資料付き。

●このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンハクトにまとめてあります　フルカラーコンバータを使ってゲームP.C.BのRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機　**¥20,000**より(完動品、整備済)
USEDゲーム基板**¥　5,000**より(完動品、配線図付)



★特価品取り揃えて格安販売中!

★在庫価格表は、〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル　BM8係
〒141　東京都大崎郵便局　私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871㈹

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/ パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

定価　980円

**ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!**

好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価　各800円

良い品をより安く!!

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

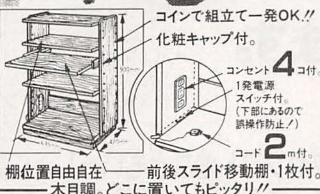
パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由
これ1台で3タイプの組立ができます。



5,000台突破記念特価 **¥18,800**
定価 ~~¥29,800~~

全機種対応 PF-6の特徴
●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付（コンセント4連）●高級木目調（ワインローズウッド）●キャスター付（ストッパー付キャスター使用）●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚（20mm間隔）●収納棚595mm



——木目調。どこに置いてもピッタリ.!!——

最新多機能デスク PC-160MKII



プリンタ台の高さは本体台より18cm～65cm調整可能

実用新案特許出願中

頑丈設計

●引き出し付。フタがついているからテーブルとしても、マウス台としてもOK！

●引き出しの中にはマニュアル、筆記用具など収納

●プリンタ用紙をホールドする為にデスク部にカットを入れました。（ペーパーずれを防ぎます）壁にピッタリつけてもOK！

●強さを誇る7.5cmのスチール足

定価 ~~¥56,000~~
発売記念特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000

高級パソコンデスク

全機種対応 業務用として開発設計 強度バツグン 移動自由（ストッパー付キャスター使用）

新製品発表！
PC-7, PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット（別売）を無料サービス中！プリンタ台調整可能。

PC-7 新製品
発売記念特価 ¥14,800
定価 ~~¥34,800~~
650（幅）×835（高さ）650（高さ）×600（奥行）

PC-7MKII 新製品
発売記念特価 ¥19,800
定価 ~~¥39,800~~
1,255~1,355（高さ）
650（幅）×835（高さ）×600（奥行）
650（高さ）

PC-8MKII 新製品
発売記念特価 ¥34,800
定価 ~~¥48,500~~
1,215~1,315（高さ）
900（幅）×840（高さ）×700（奥行）
650（高さ）

PC-9MKII 新製品
発売記念特価 ¥39,800
定価 ~~¥56,500~~
1,215~1,315（高さ）
1,200（幅）×840（高さ）×700（奥行）
650（高さ）

推選サプライ商品

コンピューターはソフトがなくては作動しません。ディスケットがなければ記憶もできません。当センターではお客様の必要とする品々を大特価で販売致します。

PC-9800シリーズソフト

新・一太郎
定価 ~~¥59,000~~
●PC-9801シリーズのワープロソフトNo.1の売上げ
●自動連文節変換
●自動計算機能
●豊富な罫掛け、掛け機能
●PC-9801シリーズを持っていて新・一太郎を持っていないなんて！……
●図形プロセッサ「花子」もあります。
特価 ¥43,500

LOTUS 1-2-3
定価 ~~¥98,000~~
●表計算、グラフ、データベースを統合化
●経営管理をはじめ、財務・販売・税務などあらゆる管理がスムーズに行えます。
特価 ¥77,000

PC-98用増設RAM

●1M（メガ）RAM（RAM DISK ソフト付）…………特価 ¥23,000
●1.5M（メガ）RAM（RAM DISK ソフト付）…………特価 ¥32,000
●2M（メガ）RAM（RAM DISK ソフト付）…………特価 ¥39,000

ディスケット

●5インチ2D	（10枚1箱）	¥590
2HD	（10枚1箱）	¥2,300
●3.5インチ2D	（10枚1箱）	¥3,500
2DD	（10枚1箱）	¥3,900
2HD	（10枚1箱）	¥8,500

ディスケットケース

●5インチ・70枚収納・カギ付
定価 ~~¥5,000~~…………特価 ¥1,600

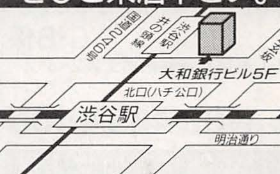
※上記商品は店頭販売価格です。通信販売でのお求めを御希望の方は合計¥10,000以上でお申込み下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

パソコンデスク サプライ商品 受付 **03［463］4501**
大阪受付 06（364）1258／福岡受付 092（751）3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
●お振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

'87.7.24(金)～8.2(日) 恒例！夏休み掘出し物激安マイコンフェア開催!!

日本マイコン流通センター

今月の超特選品

分割支払いOK!
全国完全保証1年付

●今回、超特選した新古・中古(使用2ヶ月以内)など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

PC-98XL モデル2
定価 ~~¥575,000~~
限定6台
特価¥435,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥15,250	¥15,100

PC-9801VX2
定価 ~~¥433,000~~
限定5台
特価¥299,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥13,250	¥10,300

PC-9801VM21
定価 ~~¥39,000~~
限定10台
特価¥279,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,750	¥9,600

PC-9801UV21
定価 ~~¥318,000~~
限定9台
特価¥228,000

回数	1回目	2回目以降
30回	¥10,220	¥9,200

PC-98LT2
定価 ~~¥288,000~~
限定4台
特価¥209,000

回数	1回目	2回目以降
30回	¥10,335	¥8,400

PC-88VA
定価 ~~¥298,000~~
限定3台
特価¥224,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥10,500	¥7,700

PC-8801MH
定価 ~~¥208,000~~
限定5台
特価¥155,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥8,250	¥5,300

PC-8801FH30
定価 ~~¥168,000~~
限定9台
特価¥119,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥8,160	¥7,500

PC-KD854
4050文字モニター
定価 ~~¥89,800~~
限定5台
特価¥54,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,828	¥5,000

PC-TV352
定価 ~~¥115,000~~
限定6台
特価¥79,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,464	¥3,900

PC-PR201HC
136桁カラー漢字プリンタ
限定4台
特価¥138,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥8,000	¥4,700

PC-PR201F
136桁24ピン漢字プリンタ
定価 ~~¥188,000~~
限定5台
特価¥119,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥8,160	¥7,500

PC-PR101L
80桁漢字プリンタ
定価 ~~¥178,000~~
限定3台
特価¥72,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,404	¥3,500

TOEI FTC-12GTS-A
4050文字モニター
定価 ~~¥83,000~~
限定6台
特価¥46,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,648	¥4,300

TOEI FTC-12GTU-H
4050文字、0.28ドットピッチ
アナログ・デジタル両用
定価 ~~¥114,800~~
限定6台
特価¥69,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,164	¥3,400

新製品 NEC PC-8801FH・mH 激安セット

あっ!これだ!!





PC-8801FH30(本体)(新品)㊕¥159,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ
(保証1年付・中古)
オリジナルモデルソフト(プレゼント・非売品)

合計 ~~¥267,000~~

激安 ¥167,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,460	¥ 8,200
36回	¥ 9,250	¥ 5,700
48回	¥ 7,270	¥ 4,500

PC-8801mH(本体)(新品)㊕¥197,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ
(保証1年付・中古)
オリジナルモデルソフト(プレゼント・非売品)

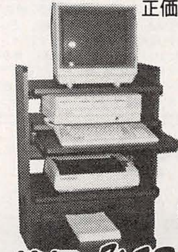
合計 ~~¥297,000~~

激安 ¥197,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,660	¥ 9,600
36回	¥ 8,250	¥ 6,800
48回	¥ 8,970	¥ 5,300

PF-5パソコンラック
電源コンセント付・棚板自由
正価 ~~¥24,800~~



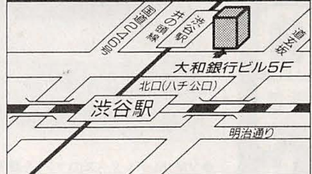
限定26台
特価 ¥12,800

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)
大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
※"特選品コーナーを見た"と言ってお電話下さい!限定品ですのでお早めに!

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

渋谷駅前店にみんな集まれ!

新製品から4~5年前までのパソコン本体・周辺機器など、ドーッと2,000点展示!

新製品も安い!これなら買える!

NEC新製品セール—分割払い月々3,000円より

PC-8801FH



●SR・FRシリーズのソフトが使え、日本語機能も充実!! FM音源、漢字ROM内蔵の超人気シリーズ。

注文番号 B-H01 モデル30・純正高級セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥317,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,220	¥11,900	なし
36回	¥11,000	¥ 8,400	なし
36回	¥ 6,500	¥ 5,100	¥20,000×6
48回	¥ 9,440	¥ 6,600	なし

注文番号 B-H02 モデル30・純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,720	¥10,000	なし
24回	¥ 8,920	¥ 6,600	¥20,000×4
36回	¥10,000	¥ 7,000	なし
48回	¥ 8,740	¥ 5,500	なし

注文番号 B-H03 モデル30・格安セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥251,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 9,820	¥ 8,500
36回	¥ 7,500	¥ 6,000
48回	¥ 7,040	¥ 4,700

注文番号 B-H04 モデル20・純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,400	¥ 8,100	なし
24回	¥ 6,600	¥ 4,700	¥20,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 5,700	なし
48回	¥ 4,650	¥ 4,500	なし

注文番号 B-H05 モデル20・格安セット

PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥221,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

注文番号 B-H06 モデル10・格安セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダ(新古品)

合計定価 ~~¥195,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,560	¥ 6,400
36回	¥ 7,500	¥ 4,500
48回	¥ 3,720	¥ 3,600

PC-88VA



PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

●65,536色・640×200ドット表示、高速描画をはじめ、目をみはるグラフィックパワー ●パソコン画面がそのままビデオに残せるビデオ端子を標準装備 ●新開発16ビットCPUをはじめハードウェアの大幅な機能強化 ●辞書ROMによる連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能 ●1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り 書き込み可能) ●マウスを標準装備 ●リアルタイムビデオデジタイズ・スーパーインポーズ・テロップ機能などが楽しめるビデオボードを提供(別売)。

注文番号 B-H07 VA純正高級セット

PC-88VA(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-VA11(ビデオボード)

合計定価 ~~¥437,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥12,750	¥11,600	なし
36回	¥11,750	¥ 8,200	¥20,000×6
48回	¥11,150	¥ 9,100	なし
48回	¥ 6,250	¥ 5,800	¥20,000×8

注文番号 B-H08 VA純正セット

PC-88VA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥13,250	¥10,300	なし
36回	¥ 8,750	¥ 7,000	¥20,000×6
48回	¥10,990	¥ 8,100	なし
48回	¥ 6,090	¥ 4,800	¥20,000×8

注文番号 B-H09 VA格安セット

PC-88VA(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥382,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,240	¥13,900	なし
24回	¥10,840	¥ 9,700	¥25,000×4
36回	¥10,750	¥ 9,800	なし
48回	¥ 8,830	¥ 7,700	なし

PC-8801MH



注文番号 B-H11 MH・純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥297,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,320	¥10,700	なし
36回	¥ 7,750	¥ 7,600	なし
36回	¥ 6,750	¥ 4,200	¥20,000×6
48回	¥ 9,590	¥ 5,900	なし

注文番号 B-H12 MH・格安セット

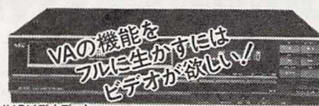
PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)

合計定価 ~~¥291,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,780	¥10,100	なし
24回	¥ 8,980	¥ 6,700	¥20,000×4
36回	¥ 9,000	¥ 7,100	なし
48回	¥ 6,660	¥ 5,600	なし

注文番号 B-H10 NEC VC-N34



●HQ方式・VHSビデオデッキ

定価 ~~¥84,000~~

特価 ¥55,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,148	¥ 9,800
12回	¥ 5,838	¥ 5,100
20回	¥ 3,928	¥ 3,200

PC-9801VX2



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承
●80286(CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

注文番号 B-H13 VX2・純正高級セット

PC-9801VX2(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥551,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥20,380	¥20,200	なし
36回	¥16,750	¥14,200	なし
36回	¥12,250	¥10,900	¥20,000×6
48回	¥12,010	¥11,200	なし

注文番号 B-H14 VX2・純正セット

PC-9801VX2(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥16,000	¥12,900	なし
36回	¥11,500	¥ 9,600	¥20,000×6
48回	¥10,540	¥10,200	なし
60回	¥ 8,720	¥ 8,600	なし

注文番号 B-H15 VX2・格安セット

PC-9801VX2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥552,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥14,250	¥12,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 9,400	¥20,000×6
48回	¥10,770	¥10,000	なし
60回	¥10,860	¥ 8,400	なし

PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

注文番号 B-H16 VM21・純正高級セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥508,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥19,300	¥18,400	なし
36回	¥12,750	¥ 9,600	¥20,000×6
36回	¥13,750	¥13,000	なし
48回	¥11,850	¥10,200	なし

注文番号 B-H17 VM21・純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)

合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥17,280	¥17,000	なし
36回	¥12,500	¥12,000	なし
36回	¥11,500	¥ 8,600	¥20,000×6
48回	¥11,460	¥ 9,400	なし

注文番号 B-H18 VM21・格安セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥473,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥18,220	¥16,600	なし
36回	¥14,250	¥11,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 8,400	¥20,000×6
48回	¥11,690	¥ 9,200	なし

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC・本体		
PC-9801VX2	433,000	279,000
PC-9801VM21	390,000	249,000
PC-9801UV2	318,000	198,000
PC-9801VM2	415,000	238,000
PC-9801VF2	348,000	159,000
PC-9801U2	298,000	109,000
PC-9801M2	415,000	178,000
PC-9801F2	398,000	148,000
PC-9801E	218,000	78,000
PC-9801	298,000	48,000
PC-8801MH	208,000	139,000
PC-8801MR	238,000	124,000
PC-8801FH30	168,000	109,000
PC-8801FR30	178,000	99,800
PC-8801SR30	258,000	118,000
PC-8801SR10	168,000	59,800
PC-8801MKII30	278,000	74,800
PC-8801	228,000	28,000
PC-8001MKIISR	108,000	14,800
PC-8001MKII	123,000	12,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	39,800
PC-6601	143,000	32,000
PC-6001MKIISR	89,800	16,800
PC-6001MKII	84,800	12,800
PC-6001	89,000	5,800
文豪ミニ3	79,800	24,000
文豪ミニ7G	198,000	118,000
文豪ミニ7GX	198,000	129,000
PC-8201	138,000	37,800
シャープ・本体		
CZ-800C(X1)	155,000	19,800
CZ-801C(X1C)	119,800	21,000
CZ-802C(X1D)	198,000	22,000
CZ-803C(X1CS)	42,000	22,000
CZ-804C(X1CK)	139,800	26,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	24,800
CZ-820C(X1G10)	69,800	27,800
CZ-850C(X1 turbo 10)	168,000	29,800
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2521(MZ-2500モデル20)	198,000	85,000
MZ-5521	388,000	75,000
MZ-80B	298,000	24,000
MZ-721	89,800	12,800
MZ-2511(MZ2500モデル10)	168,000	69,800
その他各社・本体		
富士通 FM-16βFD	400,000	168,000
FM-16βSD	325,000	148,000
FM-11EX	398,000	89,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-8	218,000	9,800
FM-7	128,000	9,800
FM-New7	99,800	8,900
FM-77D2	228,000	67,800
FM-77L2	193,000	69,800
FM-77L4	238,000	72,000
FM-77AV2	158,000	79,800
オアシスライトK	79,800	24,800
東芝 JW-P10	99,800	19,800
JW-R70F	138,000	59,800
JW-P30	———	19,800
PA-7007(パソピア7)	119,800	12,800
カシオ FP-1100	128,000	12,800
FP-1000	99,800	7,800
日立 MB6880L2	———	4,900
エプソン HC-20	138,000	29,800
MSX		
サンヨー MPC-1 (16K)	———	9,800
MPC-2 (64K)	39,800	16,800
MPC-3 (16K)	46,800	12,800
MPC-5 (16K)	———	9,800
MPC-6 (64K)	55,800	14,800
MPC-10(32K)	74,800	11,800
PHC-27 (64K)	49,800	19,000
PHC-30 (16K)	64,800	14,800
PHC-30N(64K)	69,800	18,800
PHC-33 (64K)	———	18,800
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	10,800
CF-2000(16K)	54,800	9,800
CF-3000(64K)	79,800	19,800
FS-1300(64K)	39,800	14,800
ソニー HB-55 (16K)	54,800	10,800
HB-75 (64K)	69,800	16,800
HB-10 (16K)	34,800	12,800
HB-101(16K)	47,800	12,800
HB-201(64K)	59,800	18,000
東芝 HX-10D(64K)	65,800	15,000
HX-10DP(64K)	67,800	16,000
HX-10DPN(64K)	67,800	12,800
HX-10S(16K)	55,800	8,900
HX-20(64K)	69,800	16,800
HX-21(64K)	79,800	17,000
HX-22(64K)	89,800	19,000
三菱 ML-F110(16K)	54,800	11,800
ML-8000(16K)	59,800	12,800
カシオ PV-7(8K)	29,800	6,800
PV-16(16K)	29,800	9,800
MX-10(16K)	19,800	9,900
MX-101(16K)	19,800	9,900
富士通 FM-X(16K)	59,800	12,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
MSX2		
ナショナル FS-A1	29,800	21,800
日立 MB-H3	99,800	19,800
ビクター HC-80	89,800	19,800
HC-95	198,000	124,000
ソニー HB-F500	128,000	48,000
フロッピーディスク		
NEC PC-8031-2W	———	49,800
PC-8032-1W(5″1D増設用)	———	12,000
PC-80S31	168,000	56,800
シャープ CZ-300F(3インチFDD)	79,800	12,800
エプソン TF-20PC	168,000	49,800
PC-Line HD-55(98用5″2HD 2基)	———	69,800
ランド LHDU-40(20Mハードディスク)	380,000	178,000
ディスプレイ		
1000文字モニター	———	14,000ゟ
2000文字モニター	———	19,000ゟ
4000文字モニター	———	39,800ゟ
プリンター		
NEC PC-PR403	99,800	24,800
PC-8023	158,000	19,800
PC-8822	234,000	35,800
PC-PR101L	158,000	69,800
PC-PR405	69,800	19,800
PC-PR406	99,800	34,800
PC-6021	39,800	9,800
NM-9100II	———	29,800
NM-9300S	———	59,800
PC-PR401	49,800	18,000
PC-PR103	89,800	16,800
シャープ MZ-80BP5	———	24,800
エプソン RD-80	89,000	21,800
MP-80K	189,000	18,000
MP-130K	510,000	59,800
VP-80K	159,000	59,800
SP-80	62,800	22,000
グラフテック WX-4671	———	49,800
ソニー PRN-C41	———	21,800
ヤマハ PN-01	89,800	24,800
精工舎 GP-250F	59,800	12,800
ビデオ他		
ナショナル NV-150(ポータブル)	189,800	29,800
ビクター HR-D470(HQ・Hi-Fi)	198,000	79,800
AV21S(21インチTV・新品)	160,000	109,000
ティアック MV-900(デジタルHQ・Hi-Fi・新品)	189,800	99,800
マランツ LD-11CD(レーザー+CD)	148,000	104,000
ビクター HD-7100(VHD・新品)	100,000	29,800
NEC CD-410(CD・新品)	42,800	34,000
東芝 A-99HFD(デジタルHQ・Hi-Fi)	198,000	89,800
シルバー Copy Jr.(ポータブルコピー機・新品)	99,800	39,800

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

速報

恒例!! 夏休み掘出し物激安マイコンフェア

'87.7.24(金)~8.2(日)——渋谷駅前店

ファミコンをはじめ中古マイコンの掘出し物がど~っと2,000点大展示!!

NEC PC-8001MKIISR…………定価¥108,000…………**大特価¥16,800**

富士通 FM-7、New7…………定価¥128,000…………**大特価¥ 8,900**

NEC PC-9801シリーズ **大特価¥48,000**より……などなどソフトも大特価!

※注意/8月9日(日)は棚卸のため渋谷駅前店は休業させて頂きます。尚、電話による通信販売は通常通り営業致しております。

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

'87.7.24(金)~8.2(日)渋谷駅前店にみんな集まれ!!

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

たしかな技術で世界をむすぶ NEC

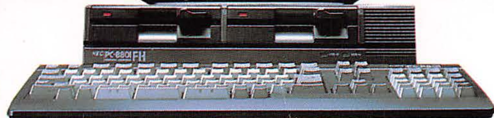
88 BLACK

いま、黒に息をのむ。

斉藤由貴



同時新発売
ブラックタイプのディスプレイ
PC-KD862(B)
標準価格
99,800円



一線を超えた高性能に、ハイテク感覚がさらに際立つブラックタイプの88が登場。

- ハイテク空間にフィットするブラックボディ。
- 最新鋭CPU(8MHz)搭載によるハイスピード。
- 新採用の日本語対応キーボード。
- ビデオアートボード(別売)による65,536色の色彩鮮やかなグラフィックス。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30(B)

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵…………本体標準価格168,000円

高なる知的快感――PC-8800シリーズ。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA	NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mH	NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH
本体標準価格298,000円	本体標準価格…………208,000円	model 30 本体標準価格 168,000円 model 20 本体標準価格 138,000円 model 10 本体標準価格 99,800円

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション

〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉 北海道支社(札幌) 011(251)5531 東北支社(仙台)022(261)5511 東京支社(東京) 03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611 北陸支社(金沢)0762(23)1621 関西支社(大阪) 06(231)3111
中国支社(広島) 082(247)4111 四国支社(高松)0878(22)4141 九州支社(福岡)092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉 NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー No.1
日本電気グループ

NEC夏の ハローC&Cまつり

わたしは、好奇心の食いしんぼう。



斉藤由貴
8月1日公開
東宝映画
「トットチャンネル」より

開催中!! 7月20日(月)まで

由貴 ホットプレゼント

期間中、パソコンなど対象商品をお買い上げのお客様に抽選で話題のパネルスピーカほか、ステキな賞品が当たります。詳しくは、参加店でおたずねください。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-8

マイコンBASICマガジン第六巻第八号通巻六十二号 昭和六十二年七月二十五日印刷 昭和六十二年八月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可